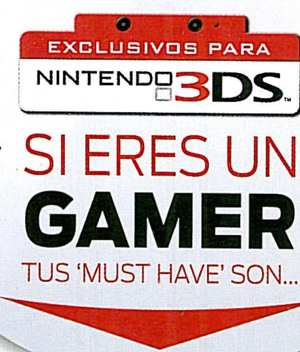

POR SÓLO 3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO
Nº 246 • 3,50€
Nintendo®
LO MÁS NUEVO
LUIGI'S MANSION 2
SPIDERMAN
NARUTO 3DS
NFS MOST WANTED U
RETRO CITY RAMPAGE
NIGHTSKY...
8 424094 810024 00246
Canarias 3,65 €
FIRE EMBLEM Awakening
EL RPG MÁS ÉPICO
Descubre por qué todos alucinan con él
MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE
Sal de caza en 3DS y Wii U
ESTRELLAS POKÉMON
Mundo Misterioso
Pokémon Rumble
Pokémon X/Y
LEGO CITY UNDERCOVER
¡El mejor Lego!
MAPA PÓSTER EXCLUSIVO
SUPER REGALO
CASTLEVANIA
LORDS OF SHADOW MIRROR OF FATE
El nivel completo de Simon

Hobby Consolas 93 sobre 100 | 3D Juegos 90 sobre 100 | Vandal 85 sobre 100 | IGN España 90 sobre 100



Castlevania
Lords of Shadow
MIRROR OF FATE

















Baja la demo gratis







IMÁGENES 2D DE UN JUEGO CON OPCIÓN 3D

Y ADEMÁS:
RESIDENT EVIL REVELATIONS
VIRTUE'S LAST REWARD
MARIO KART 7
PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS
KINGDOM HEARTS
Y MUCHOS MÁS



KONAMI mercurysteam

ADAPTADOR DE CORRIENTE NO INCLUIDO EN LA CONSOLA NINTENDO 3DS™ XL.
Es compatible con el cargador de Nintendo DSi™, Nintendo DSi™ XL y Nintendo 3DS™

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 246



Juan Carlos García

Bienvenidos

Ya sabía yo que era llegar marzo y no poder despegarme de la consola. Menudo mes. Y cómo lo nota la revista. Por fin aterrizaron Monster Hunter 3 Ultimate, Luigi's Mansion 2, Lego City Undercover, Need for Speed Most Wanted U y unos cuantos más que hemos seleccionado para reviews. Los hemos jugado de arriba abajo para enseñároslos como merece y que pudiearis disfrutar de cada detalle de este aluvión de juegazos. Los encontraréis más adelante, analizados con la profesionalidad de siempre. Ha sido mes de reviews, pero no hemos querido dejar tranquila la sección de reportajes. Fire Emblem es la estrella... junto a los nuevos Pokémon, el Donkey que viene, Project X Zone...



página 46 **Novedad** Lego City Undercover Así se las gasta Chase McCain en la ciudad de Lego más grande jamás construida



página 50 **Novedad** Luigi's Mansion 2 Planta cara a los fantasmas en un montón de mansiones con tu Succionaentes 5000

¡REGALO EXCLUSIVO!
Super Posters



Castlevania LoS **Mirror of Fate**





El equipo de la Revista Oficial



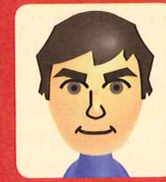
Rafa Aznar
Con MH, me siento como el Rey en una de sus cacerías



Víctor Navarro
Tengo el cerebro derretido por Retro City Rampage



Nacho Bartolomé
Este mes sólo aspiro a aspirar fantasmas con Luigi



Luis Galán
Mi Street Fighter IV gana a medio mundo por StreetPass



Laura Gómez
Los fantasmitas de Luigi's Mansion 2 no me dejan dormir

➲ **Edward Kenway,** pirata inglés en el Caribe, será el Asesino protagonista. Experto en batallas navales, abordajes y búsqueda de tesoros.

Assassin's Creed IV Black Flag

Piratas y asesinos en el mar Caribe



+info

A pesar del retraso de Rayman Legends, Ubisoft sigue siendo la "3rd party" que más apoya a Wii U. Su próximo gran proyecto, el sandbox de ciencia-ficción **Watchdogs**, estará también en Wii U (y en la pág 12).

Megabombazo: la cuarta entrega de Assassin's Creed llegará a Wii U el 1 de noviembre de este año.

Cuando muchos todavía estamos disfrutando de Assassin's Creed III en nuestra Wii U, Ubisoft nos ha asombrado anunciando la nueva entrega de la saga. Assassin's Creed 4 Black Flags nos llevará a 1715 (unas décadas antes de la anterior entrega) cuando un pirata llamado **Edward Kenway** surca los mares con su barco pirata Jackdown abordando navíos, buscando tesoros... e intentando desbaratar los planes de los templarios. Porque, como te estarás imaginando, Edward es un miembro del clan de los asesinos, concretamente el abuelo de medio indio Connor Kenway.

Como es habitual en la saga, una de sus virtudes será la fiel recreación histórica. En este caso, se reproducirá la vida de los piratas que asolaban el mar Caribe en pleno siglo XVIII, y precisamente el escenario del juego será un inmenso mar abierto en el que tomaremos tierra en **50 localizaciones diferentes**, islas de todos los tamaños y tres grandes ciudades: la Habana, Kingston y Nassau. La primera, la capital Cubana, será la que cuente con construcciones más altas y donde disfrutaremos de misiones y un estilo de juego "típicos" de la saga, con Edward camuflándose entre la multitud o trepando por



➲ **Entre los personajes reales** con los que nos encontraremos está Barbanegra. El legendario pirata será el mejor de los aliados... y el más terrible de los enemigos.





pág 8 **Se habla de...**
Llegan 6 nuevos Skylanders y lo celebramos convocando a los fans de estas figuras



pág 10 **Animal Crossing**
¿Ya conoces a todos los vecinos de esta adorable comunidad? Pues aquí están



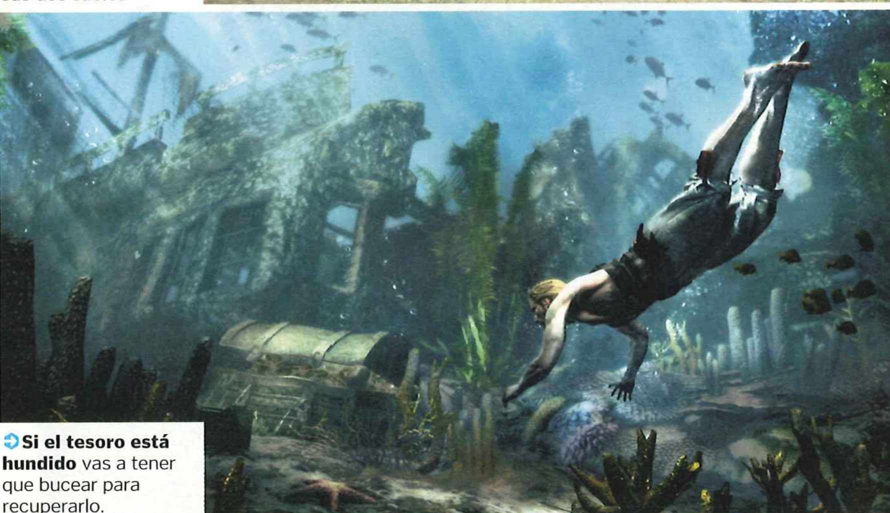
pág 15 **Llega Wii Mini**
Descubrimos las claves de la nueva Wii, que sale el 27 de marzo a un precio irresistible.



¿Cuál es el objetivo de los Templarios? Buscarán un lugar mítico de poder ilimitado... y a ti te tocará adelantarte a ellos.

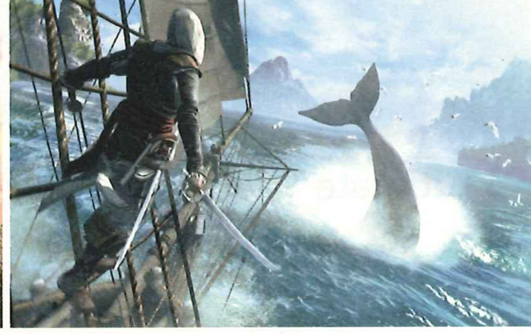


En las peleas, Edward combinará sus pistolas de chispa con sus dos sables



Si el tesoro está hundido vas a tener que bucear para recuperarlo.





El Caribe y sus islas mostrarán naturaleza más exuberante (por la que nos moveremos con la misma agilidad que Connor por los bosques norteamericanos) y fauna autóctona como... ¡ballenas!

edificios. Kingston, centro neurálgico del comercio jamaicano, será una ciudad colonial menos desarrollada, del tipo de Boston en Assassin's Creed III. Y Nassau... Nassau será la capital pirata. La ciudad sin ley (o, mejor dicho, regida por el código de honor de los salteadores del mar), puerto franco al que ni la armada más poderosa de los océanos se atreverá a acercarse.

En estos escenarios, Edward exhibirá un estilo de lucha típico de la saga, pero adaptado a su escenario: además de la hoja oculta para eliminar en silencio a sus objetivos, en la lucha cara a cara combinará sus pistolas de chispa con el uso de dos sables de abordaje pirata, absolutamente letales de cerca. La acción continuará en el agua, con **batallas de barcos más realistas** y con más variedad de equipamientos que en Assassin's Creed III, y con sus correspondientes abordajes posteriores, claro. En resumen, parece que Ubisoft no está dispuesta a bajar el listón de calidad y la cuarta entrega de la saga es, desde ya, uno de los juegos más esperados para Wii U este 2013. Y, qué curioso, tendrá que competir con otro juego "marinero": Zelda The Wind Waker.

La edad de oro pirata

Ubisoft vuelve a presumir de una perfecta recreación de época.





Desde el barco de Edward Kenway, un navío de la clase clíper Jackdaw y armado hasta los dientes, hasta los escenarios, pasando por la aparición de piratas reales como Barbanegra... Ubisoft quiere realismo total, y para ello asegura que va a olvidar la típica visión romántica de la piratería y a mostrar lo duro que era el modo de vida en la época, ya fueras o no un pirata.

Agenda Nintendo

De 22 de marzo a 22 de abril. Los lanzamientos florecen en primavera. Y cómo.



Marzo 22

3DS/Wii U Monster Hunter 3 Ultimate

Compañía Capcom Género Aventuras

Es uno de los eventos del año, no os quepa duda. Formar grupos de caza con hasta cuatro 3DS, cruzar estrategias, incluir un gamepad de Wii U en la combinación y pasarlo en grande mientras elimináis a todas las criaturas. Va a dar que hablar. Su base es Monster Hunter Tri pero añade más monstruos, más armas y más misiones que convierten esta edición en la más gigantesca jamás diseñada.



Marzo 28

3DS Luigi's Mansion 2

Compañía Nintendo
Género Aventura

Luigi saca carácter, genio y humor para encargarse de solucionar un problemilla con la Luna Oscura que ha puesto en pie de guerra a los fantasmas. No lo tiene fácil, pero la Succionaentes 5000 y su habilidad para resolver todo tipo de puzles, le sacarán de más de un apuro.



Marzo 27

Wii U Lego City Undercover

Compañía Nintendo Género Aventura / Sandbox

Si está hecho de fichas, se puede montar y desmontar. Si es de Lego, te va a divertir de lo lindo. Y si hay en juego más de 100 vehículos, persecuciones callejeras, un policía de honor al que no le importa disfrazarse para capturar a los malos, entonces es Lego City Undercover y sale en Wii U a la voz de ya (y un pelín más tarde en 3DS). No os perdáis la review que publicamos en este número.



Abril 19

3DS Fire Emblem

Compañía Nintendo Género RPG

Con la miel en los labios estamos después de jugar las primeras horas de Fire Emblem para elaborar nuestro reportaje. Todo lo que se ha dicho -y más todavía- ha pasado por nuestra mente y ha saltado al corazón en un juego emocionante.

Wii U Injustice

Compañía Warner
Género Lucha

Con los escasos representantes que hay en Wii U del universo fighter, tener tan cerca el lanzamiento de este megahit nos pone muy contentos. Lucha seria, de calidad, con la primera línea de los héroes Marvel y la mano maestra de los creadores de Mortal Kombat. Sus batallas 1 vs 1 estarán llenas de brutalidad y violencia, y entre los veinte luchadores habrá nombres tan importantes como Superman, Linterna Verde, Batman, Joker...

Abril 19





Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir empezando a reservar.



Animal Crossing New Leaf

3DS. 14 de junio. Nintendo.

2013 está siendo el año de 3DS con juegos como **Monster Hunter 3**, **Luigi's Mansion 2** o **Castlevania**. Pero lo mejor es que la cosa no ha hecho más que empezar. El mes que viene llegará **Fire Emblem Awakening** y después... el más esperado de todos. El nuevo **Animal Crossing** es todo un fenómeno social en Japón y todo indica que en occidente le espera un éxito similar. La vida es la más emocionante de las aventuras en el pueblo donde tendrás tu nuevo hogar.

Inazuma Eleven Snack & Bomber

3DS. Verano. Level 5.

Que siga la fiesta. También en verano, Inazuma Eleven debutará en 3DS manteniendo su formidable **mezcla de fútbol y rol**, y añadiendo espectaculares gráficos 3D. Ya solo tienes que decidir cuál de las dos ediciones te vas a pillar. ¡O las dos!



Pikmin 3

Wii U. Verano. Nintendo

Wii U coge ritmo a medida que avanza el año, y después de **Monster Hunter 3 Ultimate** y **LEGO City** ya puedes ir ahorrando para otros imprescindibles. Los **Pikmin**, la creación más personal de **Miyamoto**, vuelven por fin en el juego de estrategia más divertido, original y sorprendente del mundo. Crea tu ejército de pequeñas criaturas para que peleen, exploren y resuelvan puzles en medio de la naturaleza.

Assassin's Creed IV

Wii U. Ubisoft. 1 de noviembre.

Llegará a finales de año, pero las aventuras de este pirata tienen una pinta tan impresionante que ya es uno de lo más deseados.



Donkey Kong Country Returns 3D

3DS. Verano. Nintendo.

Uno de los pocos mitos que aún no han debutado en 3DS es Donkey. Pero lo hará a lo grande con un remake del crack de Wii.



New Super Luigi Bros. U

Wii U. 2013. Nintendo

El DLC de New Super Mario Bros. U protagonizado por Luigi será un juego en sí mismo. Plataformas como solo las hace Nintendo.



Pokémon X Pokémon Y

3DS. Finales de 2012. Nintendo.

Va a ser el Pokémon más revolucionario de la historia, con un vuelco total al apartado gráfico y jugable. Contamos lo días.



The Wonderful 101

Wii U. Verano. Platinum Games

Original, emocionante, divertido... el beat' em up de Platinum Games aspira a ser la gran sorpresa del año. Y después, preparan Bayonetta 2.



Watchdogs

Wii U. Ubisoft. Sin fecha.

El proyecto más ambicioso de Ubisoft es un sandbox de ciencia-ficción aún sin fecha, pero que promete ser la próxima gran franquicia de la compañía.



Yoshi's Epic Yarn

Wii U. Sin fecha. Nintendo

De los creadores de Kirby's Epic Yarn, un plataformas 2D en la que el dino amigo de Mario se sumerge en un mundo de trapo e hilo.



Zelda The Wind Waker

Wii U. Finales 2013. Nintendo.

Revivir en Wii U el Zelda en el que Link se convirtió en marino es una de las propuestas más atractivas que podemos imaginar.



HÉROE DE MODA
Número 25

Chrom

El príncipe de Illya es un héroe a la altura de los grandes mitos de **Fire Emblem.**

Chrom es el nuevo príncipe de Ylisse y descendiente de Marth, el hasta ahora personaje principal de la saga. Además, es el hermano de Exalt Emmeryn y de Lissa. Lidera un ejército de soldados llamados Custodios, que se encargan de defender las fronteras del reino.

Sus habilidades estratégicas no le vienen solo de herencia paterna: los creadores del juego, Intelligent Systems, desarrollan también los juegos de la saga **Advance Wars**, otra gran serie de estrategia por turnos.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

El 19 de abril, Chrom llega a 3DS y nosotros nos unimos a su ejército con **Fire Emblem Awakening**. Además, en el último Nintendo Direct se anunciaba el misterioso crossover para Wii U **Fire Emblem X Shin Megami Tensei**, cuyas características aún se mantienen en secreto.

Desarrollar sus habilidades está en tus manos: todos los personajes del juego son muy configurables. Decide qué armas quieres que lleve, si aprende o no hechizos... o incluso quién será su esposa, emparejándole con ella en el campo de batalla.

Como descendiente del anterior rey, es la única persona que puede empuñar la Falchion, la espada perfecta para luchar contra dragones. Pero, entonces, ¿por qué el misterioso enmascarado Marth lleva una espada gemela?

Como todos los personajes de Fire Emblem Awakening, su diseño corre a cargo del maestro Kozaki Yusuke, creador también de los personajes del gamberro **No More Heroes.**

POR SUS VENAS CORRE LA SANGRE DEL GRAN MARTH... NO ES EXTRAÑO QUE SEA UN MAESTRO ESTRATEGA

Los Fire Emblem más molones



Fire Emblem: Ankoku Ryu to Hikari no Tsurugi (NES, 1990) El primero de la saga ya tenía combates por turnos.



Fire Emblem: Seisen no Keifu (SNES, 1996) Estableció el triángulo de armas: espada, lanza y hacha.



Fire Emblem (GBA, 2003) El primero publicado en occidente. Ofrecía un desarrollo con objetivos alternativos.



Fire Emblem: Path of Radiance (GC, 2005) Podía conectarse con las entregas de GBA para desbloquear mapas.



Se habla de...







Más Skylanders

Llegan 6 nuevas figuras y se acerca un gigante bestial: ¡Ninjini!

Activision no para de anunciar novedades de uno de sus juegos estelares. Si hace solo un mes os contábamos todos los detalles sobre el nuevo título: Skylanders Swap Force, que podría llegar a finales de año para poner patas arriba Skylands, ahora son las figuras coleccionables de Giants las que cobran todo el protagonismo. A ver, hagamos cuentas. Giants salió el pasado 19 de octubre en pack doble: starter (juego, portal de poder y tres figuras) y booster (juego y figura gigante). Junto a ellos se lanzaron 5 nuevas figuras de 'gigantes' a las que recientemente se han unido otras dos, más el anuncio de Ninjini, el ninja mágico más famoso de la antigüedad, cuya fecha de llegada no se ha anunciado. Ninjini, a quien podéis ver dominando la técnica de la doble espada en estas pantallas, quedó atrapado durante muchos años en una botella de la que consiguió salir. Ahora la llevará siempre consigo como recordatorio de su capacidad de superación... y para ayudar a los demás.

6 estrenos

Activision lanza 6 nuevos Skylanders. Los 4 primeros que veis aquí debajo ya están disponibles; las ediciones que se iluminan de Chill y Pop Fizz, llegan a partir del 5 de abril.



Hot Dog y Wrecking Ball



Spyro y Shroomboom

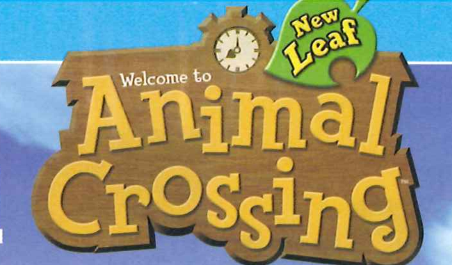


Chill y Pop Fizz se iluminan



¡Buscamos a los mejores fans de Skylanders! Envíanos una foto con tu Skylander favorito explicándonos qué te gusta más de ellos. **Saldrás publicado en la revista y te llevarás una sorpresita.**

Envía tu foto y el texto a este correo: revistaoficialnintendo@axelspringer.es ¡Anímate! ¡Envía todas las fotos que quieras!



Comunidad

Adorables vecinos

¿Qué habrá sido en New Leaf de algunos de los personajes más queridos de anteriores Animal Crossing? ¿Habrán cambiado de trabajo? ¿Tendrán familia? ¡Te lo contamos!

Fígaro
El dueño del café el Alpiste mantiene el local, aunque ahora no estará junto al museo. Esperamos que el café siga siendo igual de bueno... pero también más barato.

Capitán, Geko, Leilani y Kuku
Nuestro viejo conocido Capitán cambiará de trabajo. Vivirá en una isla y tendrá un negocio de ropa veraniega junto a su madre, Geko, su mujer Leilani y su hija, Kuku. Los nombres de las tres mujeres son los de la versión japonesa, ¡aún no sabemos cómo se llamarán en Español!

ESTE RETRATO DE "FAMILIA" NOS ACERCA A LOS PERSONAJES QUE CONOCEREMOS EN EL JUEGO

Kent
No le conoces porque debuta en New Leaf. Un perro optimista y sonriente que trabaja en la inmobiliaria donde podrás ver las casas que hayas encontrado mediante StreetPass.

Elio
En Let's Go to de City nos vendía globos ataviado con un elegante esmoquin, pero ahora vestirá con este uniforme estilo explorador y te dará insignias cuando consigas logros.

Sisebuto
Su negocio para asesorarte sobre cómo ampliar su casa ha crecido... hasta el punto de que ahora tendrá como socio al mismísimo Tom Nook. Ahora tú podrás darles indicaciones de cómo ampliar tu vivienda.

Ladino
¡Cuidado con este zorro! Volverá a intentar venderte muebles falsos a precio de auténticos. Mejor examínalos a fondo antes de comprarlos...

Juana
Un Animal Crossing sin que puedas comprar sus nabos no sería lo mismo. Lo que no sabemos es si además de nabos blancos y los carísimos nabos rojos habrá añadido alguna otra variedad.

Canela
¡Otro personaje nuevo! Quizá ya has oído hablar de ella: es la secretaria del ayuntamiento y, por un error suyo, tú te conviertes en alcalde. Pero, por lo demás, es eficiente y majísima.

Cati
A esta pequeña la conocemos desde Animal Crossing Wild World, e incluso la ayudamos a encontrar a su madre, Catiana. En New Leaf la vamos a ver en uniforme del cole, y quizá la tengamos que volver a ayudar si nos la encontramos con un disgusto...

Pascal
Este sabio personaje loco por la vieiras ya no aparecerá en los puentes. Tendrás que nadar (una de tus nuevas habilidades) para encontrártelo dándose un baño en la playa y que te suelte sus perlas de sabiduría.

Tortimer
Si tú eres el nuevo alcalde... ¿qué ha sido de Tortimer? Pues se ha retirado porque ya está mayor, y ahora se dedica a ser guía en el tour por una isla en la que se desarrollarán los minijuegos multijugador de New Leaf.



Primer Contacto

Watch Dogs

Los héroes del futuro no llevan capa, mallas ni echan rayos por los ojos. Les basta con un teléfono móvil para mantener toda una ciudad vigilada. Aiden Pearce se convertirá en el verdadero Watchmen.

1 Acción y espectáculo

Aiden no se andará por las ramas. Podrá **ralentizar la acción** para disparar, **saltar obstáculos**, etc... Las peleas, huidas, etc. serán un despliegue de efectos y espectáculo.

2 Decisiones morales

Sentiremos la importancia de cada situación que vivamos y, aunque no nos juzgarán, **nuestras acciones tendrán consecuencias** en las vidas de los que nos rodean.

Ch t

Con infrac urbe semáforo comunica pos m



3

...ago es ...arma

...laremos las ...ructuras de la ...uestro antojo: ...uentes levadizos, ...nes, trenes... Las ...dades serán ...variadas.

4

El hacker del futuro

En una ciudad híperconectada, además, podremos **invadir la privacidad** de sus habitantes **hackeando sus ordenadores, móviles**... para robarles dinero, descubrir sus secretos, ayudarles...

5

Guión estilo Hollywood

Aiden Pearce vigila a su familia con cámaras las 24 horas para protegerla de algo que sucedió en el pasado. Se tomará la justicia por su mano luchando contra el sistema corrupto.

4 detalles



Chicago ha sido la elegida para el juego por su arquitectura, pero sobre todo porque en 2006 se convirtió en la primera ciudad americana en unificar más de 10.000 cámaras de vigilancia en un sistema monitarizado en tiempo real.



Sus creadores son los responsables de otras grandes joyas, como la saga Assassin's Creed, Far Cry o Splinter Cell. Desde luego, su experiencia en juegos tipo sandbox y grandes super producciones está garantizada.



Ubisoft Montreal es la sede principal que lleva más de 4 años enfrascada en el desarrollo de Watch Dogs, pero el proyecto es de tal envergadura que han necesitado la ayuda de los estudios de París, Bucarest, Quebec y Newcastle.



El símbolo que lleva Aiden Pearce (el protagonista) en la máscara que usa para ocultar su identidad significa, según sus creadores, conectividad, un concepto que representa a las maravillas las mecánicas de juego y las habilidades del enigmático Aiden.

5 Claves para conocer mejor... Wii Mini

Diversión a lo grande y precio mini a partir del 27 de marzo.



1 Wii TIENE UNA NUEVA IMAGEN

Ya la veis, ala nueva Wii es más pequeña y ligera que la Wii original, luce un atractivo color rojo con al carcasa en negro mate. Al abrir el pack que venden desde ya, encuentras todo lo que necesitas para jugar de inmediato: mando de Wii plus, accesorio nunchuk -ambos en rojo-, barra de sensores, cables de alimentación y cables A/V.

2 ¿QUÉ BUSCA Wii MINI?



Diversión para toda la familia a un precio irresistible. El control directo e intituitivo de Wii, capaz de levantar a la familia del sofá, por poco más de 100 Euros. Además es compatible con los más de 1.200 títulos de Wii.

3 MÁS NINTENDO SELECTS



La colección más asequible de juegos de Wii, el sello Nintendo Selects, recibe nuevos títulos aprovechando el estreno de Wii Mini. A los Twilight Princess, Super Mario Galaxy o Animal Crossing, añaden Mario Party 8, Wii Sports Resort, Mario Power Tennis y Super Paper Mario.

3 preguntas a Omar Álvarez



Prensa de Nintendo Ibérica

1) ¿A quién va dirigida Wii Mini?
A todos aquellos amantes de los videojuegos que, por algún motivo, no han podido jugar todavía a Wii. A un precio irresistible y con un nuevo diseño puedes jugar a grandes títulos como Super Mario Galaxy o The Legend of Zelda Skyward Sword. Ya no hay excusa para jugar a alguno de los mejores juegos de todos los tiempos.

2) ¿Tenéis pensado lanzar algún pak con algún título?
No, Wii Mini saldrá a la venta en un único pack. La ventaja es que quien no haya podido jugar a Wii hasta ahora podrá encontrar una nueva selección de Nintendo Selects a un gran precio: títulos como Super Mario Galaxy, Mario Power Tennis, Mario Party 8, Wii Sport Resort o Super Paper Mario.

3) ¿Saldrán a la venta modelos con nuevos colores?
¡De momento no hay ningún plan de lanzar Wii Mini en diferentes colores!

4 Y TODOS LOS ACCESORIOS DE Wii

La tabla de equilibrio con Wii Fit, el volante Wii Wheel, el mando Pro... todos estos accesorios también son compatibles con Wii Mini. De manera que ponerse en forma o conducir los vehículos con máxima precisión, te resultará tan fácil como siempre.

5 DISEÑADA PARA JUGAR EN EL SALÓN DE CASA

El nuevo diseño incluye algunos ajustes. La consola pierde el adaptador wi-fi y se queda sin funcionalidades online, lo que también responde al objetivo de Wii Mini: juego directo, en familia y sin complicaciones.



Se habla de...





Conferencias



iDÉAME

"Si tienes una idea, tienes un empleo", lema elegido para la quinta edición de iDÉAME

El **13 y el 14 de abril** se celebrará la quinta edición de iDéame, evento organizado por Nintendo y la Universidad Complutense de Madrid. El escenario será la Fundación de la escuela de la Cinematografía de la Comunidad de Madrid (Pozuelo de Alarcón, Madrid). Todos los asistentes disfrutarán del programa de charlas, departirán directamente con los ponentes (desarrolladores independientes nacionales e internacionales), e incluso jugarán con ellos a sus juegos. El lema de este año es "si tienes una idea, tienes un empleo", y el cartel, ese tan chulo que ves en esta página, lo han diseñado los chicos de **Tomorrow Corporation**, autores de **Little Inferno**.

Entre los ponentes está todo un clásico de ediciones anteriores: **Alex Neuse**, cofundador de Gaijin Games, quien hablará de su experiencia al frente de su exitoso estudio. Además, Neuse presentará su lanzamiento para Wii U, **BIT.TRIP presents... Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien**, uno de los juegos "indie" del año.

Las entradas están a la venta en la www.ideame.com y además, a todos los que certifiquen su asistencia a todas las charlas se les entregará al final del encuentro una tarjeta de 15 Euros para la Nintendo eShop. Para saberlo todo sobre el evento consulta la cuenta de twitter **@ideame_**.

ALEX NEUSE VUELVE A iDÉAME, Y ADEMÁS ACOMPAÑADO DEL OTRO GENIO DE GAIJIN GAMES, MIKE ROUSH. EL 13 Y EL 14 DE ABRIL TIENES UNA CITA INELUDIBLE SI TE MOLAN LOS VIDEOJUEGOS

+Ponentes



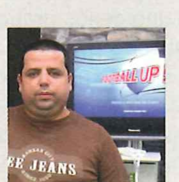
Alex Zoro comenzó su carrera en la mítica RARE y después fundó Freestyle Studios. Pero abandonó los grandes estudios para fundar **Pixel Toys**, especializada en proyectos más imaginativos para dispositivos móviles.



Martin Sauter es, en **Shin' en Entertainment**, responsable del aspecto visual de todos sus juegos, incluidos títulos como los Nano Assault. Y participa en los demás aspectos del desarrollo.



Jordan Fisher es director de proyecto de **Pwnee Studios**. Matemático, ha aplicado sus algoritmos a **Cloudberry Kingdom**, plataformas que añade elementos a cada partida que modifican la dificultad de forma exponencial. Todo un descubrimiento.



Julio Moruno es co-director de EnjoyUp Games. En sus comienzos en **Bit Managers** participó en multitud de juegos para GameBoy y GameBoy Advance. Más tarde fundó EnjoyUp Games para desarrollar **Chrono Twins**.





¿Cuáles son tus juegos favoritos para jugar online? Díselo al 'muro'

En el Facebook oficial de Wii U los fans están teniendo discusiones muy interesantes últimamente. Desde cuáles son sus **títulos favoritos para jugar online** a la llegada como un tsunami que arrasa con todo de **Monster Hunter 3 Ultime**. Y también está siendo muy comentada la promoción de juegos a 0'30 Euros en la eShop de Wii U, con títulos como **F-Zero** o la estrella de este mes de marzo, **Punch Out!** de NES, el juego de boxeo.



@NintendoES

Noticias al instante

Lo más comentado en Twitter están siendo los vídeos de las últimas novedades como **Castlevania** o **Monster Hunter**. Además, encontrarás los enlaces a los vídeos de **Flipnote Studio 3D**.

Toda la comunidad Nintendo a tu alcance

Nint ME ZO

eShop

Las demos de Monster Hunter arrasan... ¡y, además, ofertas!

De verdad: visita la tienda por lo menos una vez a la semana, porque si no vas a perderte cosas importantes. Por ejemplo, las **demos para Wii U y 3DS** de uno de los grandes del año, **Monster Hunter 3 Ultimate**, para que sepas qué se siente cazando monstruos.

Además, en la eShop de Wii U puedes bajarte una **demo de Chasing Aurora**... ¡o el juego a mitad de precio en una promoción limitada! No te pierdas tampoco **el tráiler de Zen Pinball 2 Marvel**, muy chulo, ni la promoción especial para bajarte el clásico **Punch Out! de NES por solo 0,30 Euros**, como parte de la campaña de celebración del 30 aniversario de la consola.

La eShop de 3DS también está que arde con títulos como **Viking Invasion 2** o **Jewel Master Atlantis 3D** y la demo de Naruto Powerful Shippuden.











Calentando motores para Fire Emblem Awakening

La estrella del momento es, sin duda, **Fire Emblem Awakening**. Se están publicando los perfiles de los personajes, y la comunidad ya no puede esperar más al lanzamiento del juego ante el regocijo general. Pero también puedes descubrir curiosidades, como qué personaje es el favorito de Kaká en **Mario Kart 7**...



NINTENDO 3DS XL



endo
DIA
NE

NintendoES / Mario

¿Conoces el canal de New Super Mario Bros U?



Los webisodios de **LEGO City Undercover** causan furor: descubre las peripecias de Chase McCain para que la ley impere en LEGO City. Y también puedes ver vídeos de gameplay del juego. Además, ya hay disponibles vídeos de títulos que estarán en el próximo **iDÉAME**, como **Bit.Trip Runner 2**. Por su parte, el canal de New Super Mario Bros. U sigue desvelando secretos. Por ejemplo cómo conseguir un porrón de vidas en las Nubes de Merengue.



Canal New Super Mario Bros. U

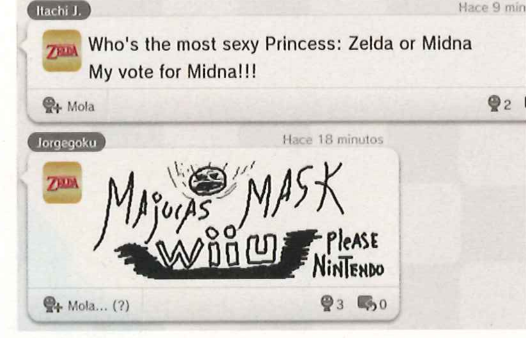


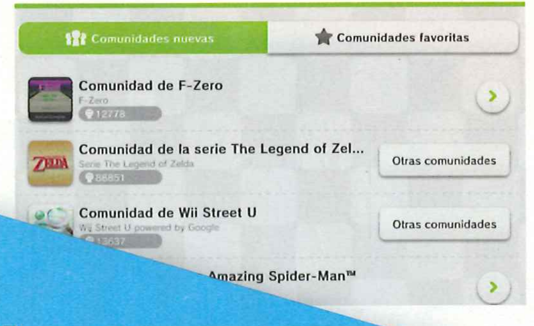
Canal Nintendo España



Los fans de Zelda demuestran su amor a la mítica saga

La comunidad de **The Legend of Zelda** se ha convertido ya en la estrella de la red social de los jugones: con 90.000 seguidores, hay encendidos debates sobre qué Zelda es el mejor, sobre cómo será The Wind Waker en Wii U... y hasta sobre quién es más sexy, si Zelda o Midna. Y, si te va lo retro, la comunidad de **F-Zero** es ideal para que presumas de tus marcas en este clásico de SNES renacido en la Consola Virtual.









Guías Nintendo

Aprende a luchar con el mejor ninja

Ninja Gaiden III Razor's Edge es uno de los juegos más difíciles de Wii U, así que no igual te viene bien echarle un vistazo a la guía que incluye todo el desarrollo del juego, estrategias de combate, lista de armas y todos los secretos. Y si tienes 3DS y ya te has acabado **Paper Mario Sticker Star,** te interesará descubrir donde están todas las pegatinas y las puertas secretas que te falten. ¡Todo está en la guía del juego!



FIRE EMBLEM AWAKENING

Una historia de éxito

Jamás un RPG estratégico recibió mejores críticas. Descubre por qué en un reportaje lleno de épica.



UN 92 DE MEDIA

En la web **Gamerankings** (que hace la media de las puntuaciones de medios anglosajones), Fire Emblem es el segundo juego de 3DS más valorado tras Ocarina of Time, con un 92 de promedio

Zelda, Mario, Metroid... las sagas más legendarias de Nintendo **nacieron en NES** y todas son amadas hoy por millones de jugadores. ¿Todas? Hay una tan nintendera como ellas pero que, en lugar de ser un fenómeno masivo, es una serie de culto. Se trata de Fire Emblem, que desde sus inicios mezcló **elementos roleros** (historia profunda, personajes que mejoran con la experiencia y a los que equipamos a nuestro gusto) con **la estrategia de tablero**. Y ahora esa saga debuta en 3DS, pero va a dejar de ser minoritaria. **Fire Emblem Awakening** llega a Europa precedido de un enorme éxito de crítica en Japón y, sobre todo, en Estados Unidos, donde algunos medios lo han saludado como **el mejor juego de 3DS**. ¿Qué le hace tan especial? Pues que acerca el género a todos los jugadores gracias a su desarrollo accesible pero muy profundo. Y, sobre todo, un fantástico diseño de personajes. Sus héroes te robarán el corazón... y te lo partirán si caen en el campo de batalla.

Fantasmas del pasado

Todo gran juego de rol comienza con una buena historia, y Awakening no podía ser menos. Antes de nada creas tu personaje: puedes elegir su sexo, sus rasgos y hasta su nombre, o dejar el que viene por defecto: **Robin**. Y después, te lanzas a jugar un breve prólogo, un flashforward jugable en el que vemos el futuro. Aparecen tu personaje y **Chrom, el héroe principal del juego**... y es tan impactante que nos vas a permitir que no te digamos lo que pasa... mejor descúbrelo tú. Y luego comienza la aventura propiamente dicha. Chrom y sus amigos te encuentran inconsciente y, cuando te despiertas, estás amnésico. Pero tu ayuda en **una batalla inesperada** convence a Chrom de que eres un aliado y entonces decide ofrecerte

+info

Fire Emblem Awakening llegará también en esta **edición especial de 3DS XL**, serigrafiada con los emblemas de la aventura... y con el juego cargado en la memoria.







Tú creas tu personaje, eligiendo sexo, nombre y aspecto. Luego, si te mola alguno de los Custodios, puedes enamorarle...

LÍDER DE LOS RPG

La revista japonesa Famitsu le ha otorgado un 36 sobre 40, (los cuatro redactores que lo han valorado le han puntuado con un 9), lo que le sitúa como el juego de rol por turnos mejor puntuado en 3DS



Los ataques se escenifican en escenas 3D espectaculares y ma dinámicas de lo habitual en el ro

LAS POSIBILIDADES DE PERSONALIZACIÓN, EL SISTEMA DE COMBATE Y LAS RELACIONES ENTRE PERSONAJES, TE CAUTIVARÁN

un lugar en los Custodios, la guardia de élite del reino de Yllia, que él dirige. Y en un momento complejo: el reino está siendo atacado por un ejército sobrenatural, **los Resurrectos**.

Elige a tus héroes

¿Qué tiene toda esta historia que ver con los Fire Emblem anteriores? Mucho: el mundo de Awakening es el de los anteriores juegos, pero cambiado porque **han pasado varios siglos**. Según avance la historia encontrarás referencias a la saga, incluyendo el parentesco de los protagonistas con héroes clásicos. Y también reclutarás nuevos héroes: empezarás con 4 personajes, pero en el juego **hay más de 30 jugables**, y cada uno será una unidad distinta en el campo de batalla, con su clase, sus armas, su características. Antes de cada combate elegirás nueve, que disputarán una batalla por turnos en un escenario dividido en casillas: primero tú mueves a todo tu equipo y luego les toca a tus rivales. El sistema es muy fácil de pillar: lo más importante es **cómo colocas a tus unidades** en el tablero en función de su rango de ataque. Así que, en el modo de dificultad normal, cualquier jugador disfruta desde la primer batalla.

Batallas de máximo riesgo

No obstante, a medida que avances irás descubriendo que el juego tiene **mil posibilidades estratégicas**. Todo

5 CLAVES

Rol y estrategia, la fusión perfecta

Fácil para empezar a jugar pero de una profundidad enorme. Awakening es una mezcla de rol y estrategia apasionante, con **combates por turnos** en los que movemos a los héroes como unidades por un tablero. La **mejora de los héroes**, que ganan habilidades y armas, añade el ingrediente de rol. Todo enmarcado en una gran historia.



El escenario de las batallas es un tablero. En nuestro turno, movemos todas nuestras unidades.



Cada unidad es un personaje con sus propios valores, armas y ataques, que además mejoran con la experiencia.



Un nuevo mundo
Viaje por los Cuatro Reinos

El **vasto mundo** de Fire Emblem Awakening está dividido en **reinos** que, como descubrirás a lo largo del juego, son herederos de los países de anteriores entregas de la saga. La aventura comienza en Yllise, pero viajarás por todos los **continentes**.

1 Valm
Un inmenso reino unificado recientemente por **el emperador Walhart**, guerrero que no conoce la piedad para con sus enemigos. El pueblo adora a los Dragones Divinos y a su **princesa Tiki**.

2 Regna Ferox
Nación militarista pero no hostil. Tiene dos gobernadores, **Flavia** al este y **Basilio** al oeste. Cada cierto tiempo, los paladines de ambos se enfrentan en un torneo, y el gobernante ganador rige como **rey absoluto** de Regna Ferox.

3 Plegia
Teocracia gobernada por el malvado **Rey Gangrel**. Adoradores del Dragón Caído, son enemigos jurados de Ylisse, y envían con frecuencia grupos de **bandidos y salteadores** que cruzan la frontera y arrasan pueblos y cosechas.

4 Ylisse
Pacífico reino gobernado por la Reina Emmeryn, hermana de **Chrom** y **Lissa**, devoto de Naga, el dragón divino. Se ve hostigado por el reino vecino Plegia y, lo que es peor, la aparición del misterioso ejército de **los Resurrectos**.



Podemos fusionar dos unidades para generar relaciones entre personajes y aumentar así sus valores al pelear juntos.



Al avanzar en el juego, se irán abriendo caminos en el mapa que nos llevarán hasta misiones secundarias.



La trama se desarrolla con las escenas de anime más elegantes que hemos visto en mucho tiempo.

DE ÉL SE HA DICHO...
...que es "una obsesión portátil omnipresente" (Joystiq.com), "una de las más adictivas y disfrutables experiencias de 3DS" (Gamespot), "lo mejor de 3DS desde Super Mario 3D Land" (IGN)

Quién es quién
Héroes de Fire Emblem

El corazón del Fire Emblem son sus **maravillosos personajes**. Nosotros dirigiremos sus relaciones, que llegarán a la amistad, el matrimonio y hasta a tener hijos. La fuerza de sus lazos se reflejará en la batalla. Estos son los primeros que encontrarás.

Kellam Bonachón y simpático, su carácter no se refleja en el campo de batalla, donde es una unidad de combate muy resistente, aunque lenta.

Viriom De modales encantadores, corteja a toda dama que se cruza en su camino. Con su arco es bueno atacando a distancia.

Chorm El Príncipe de Ylisse y líder de su guardia de élite, los Custodios. De naturaleza bondadosa, no dudará en luchar hasta la muerte por su país.

Lissa es la encantadora hermana de Chrom. En el campo de batalla, sus hechizos de curación la hacen fundamental...

Frederick Este veterano será tu mejor unidad al principio del juego. Severo y callado, vive para servir al reino de Ylisse.

influye en los combates: desde **el arma** que lleven tus personajes a su clase. Hay caballeros, arqueros, magos, luchadores, jinetes de pegaso...

Y aquí es cuando comprendes dónde está la auténtica grandeza del juego: **cada unidad es un personaje único**. No solo porque podrás dirigir su evolución cambiando su armamento o eligiendo qué hechizos aprende, sino porque puede **forjar lazos** con sus compañeros. Es fácil: sólo tienes que colocar a dos personajes juntos en el campo de batalla, o usar la opción que te permite **fusionarlos en una sola unidad** con valores más altos. Tras el combate, podrás hacer que ambos hablen y, si repites parejas batalla tras batalla, verás cómo **profundizan en su relación**: se hacen amigos, se enamoran si son de diferente sexo... y llegan a casarse y hasta a tener hijos. **Tú decides las parejas**, porque todos los personajes son combinables entre



Espada puede con hacha, hacha con lanza, lanza con espada... el triángulo de armas típico de la saga se mantiene. Tenlo en cuenta a la hora de combatir...

sí. Y esto va mucho más allá de que, cuanto más compenetrados estén, más fuertes sean en combate. El juego te da al principio la opción de elegir **si quieres perder tu unidad** para siempre cuando caiga en una batalla. Y, si la eliges... parejas que habías forjado pueden truncarse, con el componente emotivo que ello supone. Piensa, además, que hay un personaje que te representa a ti... ¿De qué otro héroe o heorina del juego te gustaría enamorarte? O quizá no seas persona de pareja estable...

Cientos de detalles

Este componente emocional hace las batallas de Fire Emblem tan apasionantes como únicas. La historia es tan buena y **los personajes tienen tanto carisma**, con diálogos tan divertidos

Vaike Si le preguntas a él, no hay Custodio más temible. Los demás te dirán que se lo tiene creído y es muy despistado. Pero en el campo de batalla cumple, sobre todo cuando usa el hacha.

Donnel Le conocerás en una misión secundaria y, si logras que suba de nivel, se unirá a los Custodios. Es un adolescente optimisma. Aún le queda mucho por aprender... pero tiene madera.

Sumia La dulce Sumia es una Custodia novata, pero con una habilidad única: una enorme empatía con los animales que la convierte en la jinete ideal de... un Pegaso.

Lon'qu Este espadachín educado en Regna Ferox maneja con habilidad su katana. Su carácter callado es un muro para disimular su timidez... y la vergüenza que le produce hablar con las mujeres.

Marth Enmascarado que, al comienzo, ayuda a los Custodios contra los Resurrectos, pero luego se enfrenta a ellos. ¿Por qué se llama como el legendario héroe? Y, ¿por qué su espada es la gemela de la hoja de Chrom?



entre ellos, que perderlos es un golpe. Y este es solo el detalle más llamativo de una aventura con tantas variables en sus combates que aún las estamos descubriendo. Todo eso, y lo que dan de sí sus **batallas para dos jugadores** en red local, os lo contaremos en próximos números. Y es que Fire Emblem va a dar mucho juego en nuestra revista... y en vuestras consolas.



MAPAS, PERSONAJES...

Descargables
desde la eShop

Sí, Awakening será el segundo juego de 3DS, después de New Super Mario Bros. 2, que recibirá DLC: misiones con nuevos mapas y personajes clásicos de la saga, como Marth. Además de estos DLC de pago, Nintendo regalará contenido gratuito vía Spotpass, y el juego usará Streetpass para intercambiar datos entre jugadores.

Personajes como Leif están disponibles vía DLC en Japón. Aquí aún no hay descargas confirmadas.

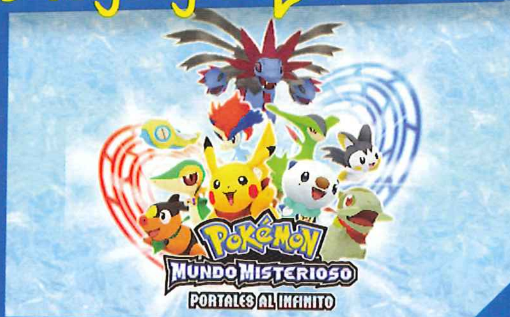
¡Para 2013!

Las estrellas de Pokémon

...y descárgate a Meloetta

¿QUERÍAS MÁS POKÉMON? PUES PREPÁRATE PARA TRES NUEVOS ESTRENOS. DOBLE ENTRADA EN 3DS Y UNA BIENVENIDA EN Wii U.





MUNDO MISTERIOSO

- **Consola:** 3DS
- **Fecha de lanzamiento:** 17 de mayo.
- **Detalles:**
  - Contará con modo online y conexión Streetpass.
  - Usará la cámara de 3DS para descubrir portales, escondidos dentro de objetos cotidianos reales.



POKéMON RUMBLE U

- **Consola:** Wii U
- **Fecha de lanzamiento:** 24 de abril en Japón.
- **Detalles:**
  - Será el primer juego de Game Freak para Wii U.
  - Va a utilizar la conexión NFC de la consola para llevar figuras intercambiables a la aventura.



POKÉMON X / POKÉMON Y

- **Consola:** 3DS
- **Fecha de lanzamiento:** Octubre
- **Detalles:**
  - Primer título de la saga principal diseñado para 3DS.
  - Lanzamiento simultáneo en todo el mundo.
  - Gráficos cel-shading en perfecto 3D.



POKÉMON MUNDO MISTERIOSO

Aventura en las mazmorras

Al infinito se abren los nuevos magnoportales que en esta edición podremos desbloquear con la cámara de la 3DS. ¿Alucinado? Lee estas claves para enterarte bien del tema...



LOS NUEVOS MAGNOPORTALES

Ya lo has leído, pero es difícil no repetirlo: con la cámara 3D de tu consola puedes fotografiar un objeto cotidiano, preferiblemente redondo, y así abrir nuevas mazmorras en tu juego. El dinero y objetos que consigas en estas mazmorras especiales te ayudarán en la aventura principal.

El nuevo Mundo Misterioso llegará a 3DS el próximo 17 de mayo con un montón de mazmorras y sorpresas

LAS MAZMORRAS

La dinámica de este Mundo Misterioso es la 'habitual': entras en mazmorras aleatorias y deberás explorarlas a fondo para encontrar la salida. Avanzas por la mazmorra usando turnos, y puedes caer en trampas, encontrar objetos o entrar en batalla contra Pokémon salvajes.

EL MULTIJUGADOR

Hasta cuatro amigos podréis conectar vuestras 3DS para jugar en mazmorras, cada uno con un Pokémon. Así conseguiréis que los Pokémon más poderosos caigan fácilmente. Además, el modo Streetpass te permitirá ser rescatado por gente con la que te cruces por la calle.

La Cámara de 3DS te descubre entradas a nuevos territorios dentro de objetos cotidianos

CONTENIDO ADICIONAL

Está previsto que Nintendo ponga nuevas misiones y mazmorras a tu disposición mediante contenido descargable (DLC). El primer DLC (Poké Bosque) posiblemente será gratuito durante las primeras semanas, para luego será de pago. Este contenido no es necesario para la aventura principal.

¡Diviértete explorando territorios repletos de todo tipo de Pokémon, y comparte aventura con 3 amigos!

POKÉMON RUMBLE U

Una melé sin precedentes

Ya está confirmado el primer juego que usará la conexión NFC de Wii U. Con Rumble U llevaremos figuras de Pokémon de la tienda a una batalla sin precedentes en el juego.



BATALLAS GIGANTESCAS

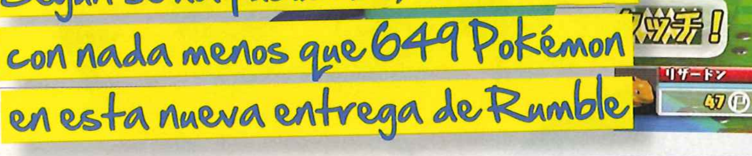
Uno de los pocos detalles que conocemos del juego es que podremos ver hasta a 100 Pokémon en batalla al mismo tiempo, en auténticos combates multitudinarios entre dos frentes de Pokémon. Las batallas serán espectaculares y lucirán por supuesto con gráficos HD.

¿TE GUSTA COLECCIONAR?

En todos los juegos de Pokémon Rumble, los Pokémon son "juguetes" que manejas a tu antojo. Uno de los objetivos es coleccionar el máximo número posible, a manos llenas, obteniendo Pokémon cada vez más poderosos antes de abandonar a los anteriores. Tendrás 649 Pokémon en total.

CONEXIÓN NFC

Según se ha publicado, el 24 de abril se lanzará el juego en Japón y con él una primera colección de figuras que consistirá en 7 Pokémon (6 estándar y 1 especial). A través de la conexión NFC del gamepad podremos trasladar las figuras a los niveles del juego.





EVENTO DE DISTRIBUCIÓN

Descárgate a Meloetta a tu Pokédex de Teselia

Meloetta, el extraño y poderoso Pokémon melodía, tiene una incomparable habilidad de cambiar de forma en mitad de un combate.

1 En el evento se distribuirá a Meloetta de Nivel 50 en su Forma Lírica, para luchar como un Pokémon normal o Psíquico. Meloetta puede cambiar a Forma Danza y pasar a ser de tipo Normal y Lucha, gracias a su movimiento Cantoarcaico (echa un ojo a nuestra sección de Consultorio de Oak para acceder a todos los secretos).

Consigue a este Pokémon singular hasta el 19 de abril para

POKÉMON X + POKÉMON Y

La novedad de Sylveon

Repasamos lo que ya se conoce de este esperado Pokémon y descubrimos los nuevos detalles, como la primera evolución confirmada de uno de los clásicos.

Vaporeon Agua
Jolteon Eléctrico
Flareon Fuego
Espeon Psíquico
Eevee Normal
Umbreon Siniestro
Glaceon Hielo
Sylveon ???
Leafeon Planta

SYLVEON

La primera evolución confirmada de un Pokémon antiguo es Sylveon, que evoluciona de Eevee por un método aún desconocido. No sabemos tampoco su tipo (quizá quieran sorprendernos con esto), pero sí conocemos su altura -mide 1 metro- y peso -23.5 kg-, siendo la evolución de Eevee más ligera hasta el momento.

POKÉMON CONFIRMADOS

Ya se han confirmado los primeros Pokémon de la nueva generación: los iniciales Chespin (tipo Planta), Fennekin (tipo Fuego) y Froakie (tipo Agua). El total de Pokémon podría superar los 700, incluyendo evoluciones y quizá pre-evoluciones de Pokémon anteriores.

El total de Pokémon en las nuevas ediciones podría pasar de 700. ¡Record total

XERNEAS E YVELTAL

Los Pokémon legendarios siguen jugando un rol importante. Pokémon X cuenta con Xerneas, un ciervo blanco que pesa 215 kg. y mide 3 metros. Por su parte, Pokémon Y contará con Yveltal, un ave de color rojo en forma de Y con garras en sus tres extremidades: pesa 203 kg. y mide 5.8 metros

Estas ediciones supondrán el estreno de nuevos personajes, perspectivas y gráficos

2 Los jugadores reciben a Meloetta equipado con los movimientos A Bocajarro, Danza Caos, Psíquico y Canon.

3 Además, si tenéis la Pokédex 3D Pro se podrá añadir Meloetta a la aplicación con una contraseña especial.

4 Para saber las tiendas donde se producirá este evento de distribución, tenéis más información en *pokemon.es/negroblanco2*





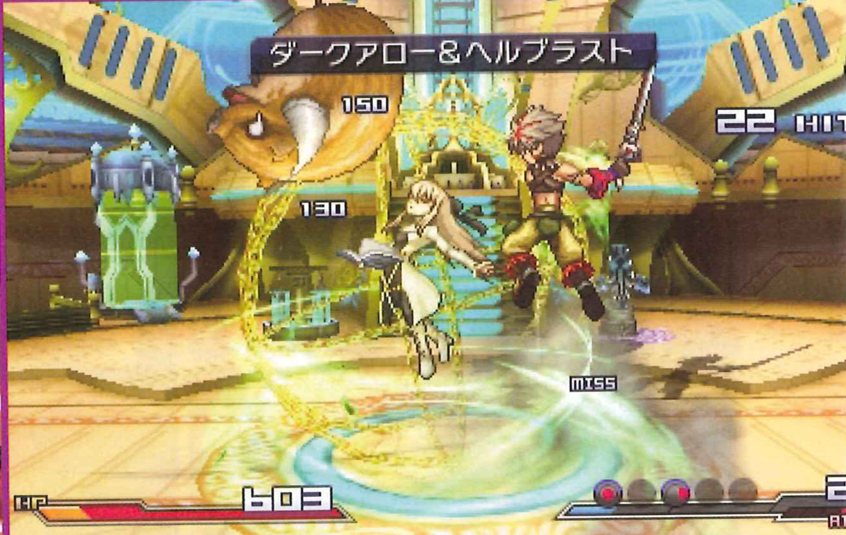
5 bestias de 3DS

Recién cumplidos dos años de 3DS, se nos anuncia de sopetón un grupo de títulos que amenaza con revolucionar de nuevo el ritmo de la portátil. Aquí tenéis estas cinco bestias que, además, están a punto de pegar un bocado a tu consola.









Namco Bandai/SEGA/Capcom | Verano | RPG

Project X Zone

La élite de los luchadores

Detrás de este título hay un buen montón de estrellas, y no nos referimos solo al prestigioso nombre de sus protagonistas, sino también al de sus creadores. Ahí aparecen los nombres de Monolith Soft (Xenoblade) y Banpresto a los "teclados", y "dirigiendo" la obra una triple alianza todopoderosa: Namco Bandai, Sega y Capcom. ¿No te suena a pura gloria?

En verano, arde la 3DS

Para algunos ya es el "crossover" definitivo. Quiere decir el título donde se "cruza" el mayor número de personajes de distintos tísulos/sagas. Project X Zone es en realidad un RPG táctico que cuenta con 50 personajes jugables de 29 franquicias históricas. Toma dato apabullante. Controlaremos equipos de dos personajes que explorarán el mundo del juego, siempre a punto para enfrentarnos a mareas de enemigos. Para derrotarlos, tendremos que dominar ataques de todo tipo: en solitario, de apoyo, golpes combinados y golpes finales.

¿Y cuál es la razón para que confluyan tantos héroes de diferente pelaje en mitad de este caos? El guión del jjuego explica que una fisura en el espacio-tiempo ha abierto la puerta a varios universos por la que se han colado héroes y villanos de diferentes mundos. Atento a las parejitas que podremos elegir para tratar de descubrir el origen de la grieta: Jin y Xiaoyu, de Tekken, Toma y Cyrille, de Shining Force EXA, X y Zero, de Mega Man X... Ahí es nada lo que se nos viene.

Insistimos que la mecánica es de RPG táctico, pero a la vista de las pantallas, con esos combates tan fieros, desde luego queda claro que la experiencia de juego va a ser más frenético de lo normal.

+info
Incluye 60 personajes de 27 licencias de Namco Bandai, Sega y Capcom.









Atlus/Nintendo | RPG | Primavera

Etrian Odyssey IV

Un viaje de fantasía

En todo lo que hemos leído de este juego de Atlus está implícita una sensación de viaje y descubrimiento que luego no sabemos si tendrá mucho que ver con la cantidad de peligros y veces que moriremos en las "mazmorras" de Etrian Odyssey. Pero da ganas de ponerse frente a él. Frente al árbol Yggdrasil, cuyas raíces, ocultas en lo más profundo del universo, esconden fama y tal vez fortuna. Así que te embarcas en un equipo de cinco exploradores y metes en un RPG de mazmorras de la vieja escuela en el que 1)trazas tu propio mapa en la pantalla táctil, 2)tienes siete clases de personajes para diseñar tu equipo y 3)las batallas y los enemigos son mucho más difíciles de lo que supones.

Eres tan bueno...

...como lo sean tus mapas y tus héroes. Así que tendrás que aplicarte el cuento. Recuerda, esto es un RPG táctico, así que nadie se mueve si tú no lo haces. Y eso da tiempo a pensar, a usar la estrategia adecuada o disponer del equipo necesario. Si mueres, adiós, pero si prefieres la opción 'casual', volverás a Tharsis, origen de esta historia, para intentarlo de nuevo. Y más allá de dibujar tus mapas, configurar tu equipo o disfrutar de la maravillosa ambientación que se ha diseñado, con inspiración fantástica y enemigos poligonales bien animados, más allá de eso lo que queda es una sensación placentera de viajar.

+info
Hay siete clases de personajes y cada una cuenta con 4 diseños y sistema propio de habilidades

ETRIAN ODISSEY TOMA EJEMPLO DE FIRE EMBLEM, Y OFRECE UN MODO DE JUEGO 'CASUAL'







LUIGI VUELVE A RECLAMAR MÁXIMO PROTAGONISMO EN ESTA NUEVA AVENTURA QUE COMPARTE CON SU HERMANO





Atlus/Nintendo | RPG | Primavera

Mario & Luigi

El 'Dream Team' ataca de nuevo

Vale, el cuarto título de la saga estrena consola y le da un nuevo ímpetuy al personaje de Luigi. El hermano segundón tiene derecho a ganarse unos aplausos, y tras su esperado debut con Luigi's Mansion 2, pronto le veremos metido en otro embrollo de los que nos gustan. El dúo de bigotudos con peto ha compartido ya tres historias 'roleras' que empezaron en Game Boy Advance con Superstar Saga (2003) y continuaron en DS con Partners in Time (2005) y Bowser's Inside Story (2009). Miyamoto quería un 'año de Luigi' y este puede ser uno de los títulos que acabe por relanzar al 'otro'fontanero italiano.

En sus sueños

Ideas brillantes y situaciones cómicas no le van a faltar. Dream Team transcurrirá en el mundo de los sueños de Luigi, un universo de fantasía y extrañas criaturas donde abundarán sobre todo dos cosas: puzles y enemigos. Para los primeros, tendrás que echar mano del Luigi dormido que aparecerá en la pantalla táctil. Para los segundos, qué mejor que llamar a más Luigis. Fíjaos en ese montón de tipos con mono azul y gorra verde que llevan en bolandas a Mario para avanzar en la aventura: o también al revés, Mario soportando el peso de varios Luigis. Sea como sea, los hermanos lo petarán.

+info
Incluye 60 personajes de 27 licencias de Namco Bandai, Sega y Capcom.



Atlus | RPG | Primavera

Code of Princess

La princesa más seductora

Combinando géneros como RPG, hack'n'slash y más de 50 personajes jugables, Code of Princess hará su irrupción en la eshop de 3DS muy prontito. en un mundo poblado por humanos y monstruos, la princesa Solange es desterrada de su reino y buscando la causa se embarca en un viaje junto a un equipo que le llevará a enfrertarse con monstruos y criaturas de todo tipo. En el modo "single" solo 4 personajes son jugables, pero hay un modo de juego libre donde cualquier personaje está disponible para ser elegido, y un online muy completo: locla, wi-fi, cooperativo y versus.

Frenético y divertido

A este juego lo han calificado como el sucesor de Guardian Heroes, acción 2D con la posibilidad de subir de nivel a nuestros personajes y cientos de enemigos en pantalla. Pero lo que más ha cautivado a los críticos que ya lo han probado (salió en octubre pasado en EEUU) es su irreverente sentido del humor que se luce tanto en la puesta en escena y descripción de personajes como en los diálogos y las situaciones que propone el guión. Así que ya sabes, si andas buscando un título que sin salirse de una línea clásica de acción te permita echarte unas risas y vivir momentos épicos, dentro de poco estará en la eShop de tu consola.

+info El elenco de personajes jugables se sube a los 50. Tienes modos multijugador cooperativo y vs.

UN IRREVERENTE SENTIDO DEL HUMOR Y ACCIÓN A TOPE CARACTERIZAN LA ÚLTIMA PROPUESTA DE ATLUS EN 3DS



VOLVEMOS AL GOLF MÁS FANTÁSTICO DE LA MANO DEL EQUIPO QUE HA DESARROLLADO TODA LA SAGA MARIO GOLF



Nintendo Golf Verano

Mario Golf

Golf en el paraíso con Mario y colegas

Y se anuncia el sexto título en la serie: nace Mario Golf World Tour para 3DS. Este verano lo tendremos por aquí, tal como descubrimos en el último Nintendo Direct, que como sabéis es siempre revelador.

Está claro que algo debe tener esta serie para seguir captando nuestra atención en cualquier momento y sobre cualquier máquina. Su historia se remonta a 1999, con un Mario Golf sorprendente para Game Boy y Nintendo 64: utilizando el transfer pak "exportabas" tu golfista a la pantalla grande donde podías seguir tu partida y ganar más puntos; en 2003 llega a GameCube con el "apellido" Toadstool tour, y un año después se cuela en GBA como Advance Tour. Por último, pudimos disfrutar su golf en 2008 a través de la consola virtual de Wii.

¿Cómo será este golf?

De momento tendrá la mano de Camelot detrás, que como creadores de la serie ya es una garantía de éxito. Estos chicos además han hecho los Mario Tennis de GBA, N64 y 3DS, además de Golden Sun. Para seguir, tenemos claros los objetivos de Nintendo, que según han declarado, pasan por combinar mecánica de control simple con una profunda experiencia de juego para los maestros del golf. Los circuitos irán desde los más tradicionales a otros inspirados en el Reino Champiñón, que le pondrán la nota de fantasía y color al juego.

+info
Estarán los grandes héroes de Nintendo, aunque no se ha confirmado un número todavía

Donkey Kong Country Returns 3D

Retorno a la isla de los simios

Así será el debut de Donkey Kong en 3DS este verano: el plataformas más carismático que se haya jugado.

Donkey & Diddy

Los hermanos Kong serán las estrellas de la función. Su **fuerza y agilidad simiescas** los convierten en héroes ideales para un juego de plataformas.



MONOS VELOCES

Para superar retos plataformeros de primer orden, los simios se balancearán en lianas y se agarrarán y treparán por algunas superficies. Manteniendo pulsado un botón nuestros héroes correrán. Acostúmbrate, tendrás que moverte deprisa.



Caerles encima o rodar y chocar con ellos será la forma común de acabar con los malos. Donkey también dará una fuerte palmada en el suelo que dañará a los enemigos más cercanos.

ATAQUE DE SIMIO



NINTENDO SORPRENDIÓ A TODOS ANUNCIANDO ESTE *REMAKE* EN UNA EDICIÓN DE NINTENDO DIRECT. ¡ALGUNO HASTA LLORÓ DE LA EMOCIÓN!

Quizá pienses que la entradilla de este reportaje es una exageración... una hábil treta periodística para atraer tu atención. Pero no, amigo que nos lees: si tienes buena memoria, recordarás que, a finales de 2010, llegó a **Wii** Donkey Kong Country Returns, magna obra de **Retro Studios** que volvía a poner a Donkey en un lugar de privilegio entre los héroes de Nintendo. Un plataformas 2D de diseño brillantísimo, endiablada dificultad y delicioso control. Pues ese será el juego que, este verano, renacerá en **Nintendo 3DS** añadiendo la tercera dimensión visual a sus encantos.

Calidad para Nintendo 3DS

La isla de Kong será el escenario de la aventura. Los **misteriosos Tokens** (tótems de madera con poderes mágicos) han escapado del corazón de un volcán y, de paso, han robado la reserva de plátanos de Donkey. Y recuperarlo no va a ser fácil, porque los Totems han hipnotizado a los animales de la isla para que traten de impedirlo. Y así empezará el viaje de Donkey (y de su hermano Diddy si jugamos a dobles) por playas paradisiacas, frondosas selvas, cuevas volcánicas y templos perdidos... Podrían ser unas bonitas vacaciones, ¿verdad? Pues no van por ahí las cosas. Piensa más bien en un juego de **plataformas frenético y desafiante**, con un control perfecto y el ritmo brutal que marcarán los tambores clásicos de las melodías de la saga. En estas páginas te descubrimos sus secretos. Devóralas como aperitivo del plato fuerte que te espera este verano. ⬢

EQUILIBRISTA

Cuando Donkey saca a Diddy de un barril, este se sube a su espalda. Así ganas dos corazones de vida más y... ¡nuevas habilidades! Con el Jetpack de Diddy saltas más lejos, Donkey puede rodar con Diddy corriendo sobre él...



TODO POR EL DINERO

Con las monedas que recojamos por los escenarios, compraremos ventajas en la tienda de Cranky: vidas, corazones, llaves para mundos secretos o un loro que detecta piezas de puzle... Ayudas muy importantes en un juego muy exigente.



GRAN IMPACTO

Otras habilidades interesantes: caer de culo para romper bloques o activar interruptores, y soplar para descubrir objetos ocultos entre la vegetación o apagar a los enemigos de fuego.



PAREJA DE MODA

En el modo para dos, uno manejará a Donkey y el otro a Diddy. Además, Diddy puede subirse a la espalda de Donkey: así, si un jugador experto maneja al gorila, podrá ayudar a su colega a superar zonas difíciles.

Aventura con vehículos

Para superar algunos niveles, y de paso dar variedad al desarrollo, Donkey y Diddy subirán en diversos "medios de transporte", lo que incluye vagonetas que se deslizarán cuesta abajo y sin frenos o cierto rinoceronte que arrasa con todo a su paso. A veces estos niveles tendrán scroll constante y serán la prueba definitiva a nuestra habilidad con stick y botones.

VAGONETAS

Directamente desde el clásico de SNES Donkey Kong Country nos llegan las carreras de vagonetas sin frenos, en las que habrá que saltar entre vías para evitar abismos y coger objetos.



BARRILES CAÑÓN

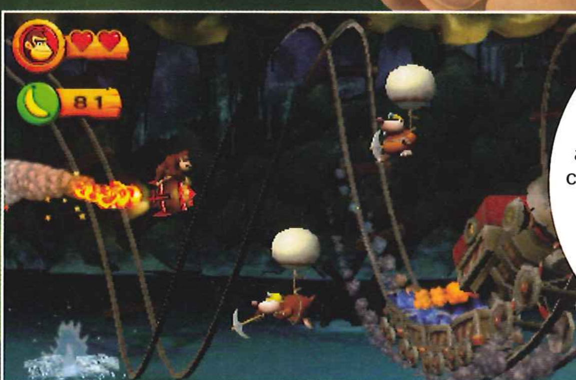
No podían faltar los barriles cañón: entra en uno y pulsa un botón para salir disparado... y, si caes en otro, podrás repetir la jugada para encadenar disparos. Cuando los barriles se muevan, calcula bien el momento de apretar el botón.

¡NO PARES!

Incluso aunque no vayamos en vehículo alguno, habrá desafíos contrarreloj. Por ejemplo, recoger cierta cantidad de plátanos para que aparezca una pieza de puzle.

RAMBI

¡Arrasa con todo! También desde el DKC de SNES llega el poderoso rino que hará retumbar los escenarios con sus fuertes pisadas, además de arrasar con los enemigos. Además, sus saltos permiten acceder a objetos elevados.



BARRIL COHETE

Subidos en un barril cohete disfrutaremos también de niveles de scroll constante, pero a diferencia de las vagonetas, con el cohete podremos ascender y descender a voluntad. Pero no pienses que por ello superar estos niveles va a ser fácil...



Enemigos muy malvados

Todos los animales de Isla Kong han sido hipnotizados por los Tokens, y tratarán de eliminarnos sin piedad, atacando con gran variedad de rutinas. De hecho, los niveles están "malvadamente" diseñados para que los malos aparezcan en el sitio más incómodo. Y no serán el único peligro: desde el fondo de los escenarios nos van a llegar todo tipo de "regalitos" envenenados". La combinación de peligros constantes con zonas de plataformas exigentes darán lugar a un juego frenético de sublime control.

ANIMALES

Fíjate en sus rutinas y su aspecto. Algunos sólo serán vulnerables por arriba, a otros habrá que golpearles por el lateral rodando... Eso sí, si eres hábil descubrirás que puedes acabar con varios enlazando saltos de uno a otro.

PELIGROS 3D

Si solo fuera por lo malos... Desde el fondo de los escenarios nos llegarán constantes peligros: desde los cañonazos de un barco pirata volador a olas que lo arrasan todo, pasando por los tentáculos de un pulpo gigante.

JEFES FINALES

Serán animales gigantes de aúpa muy cabreados. Nos pondrán las cosas muy complicadas: aprendernos sus rutinas y cuándo muestran sus puntos débiles será fundamental...pero cuidado, que cuando parezcan derrotados se sacarán nuevos ataques de la manga.

LETRAS KONG

Pero **no todo será pegar y pegar.** El juego tendrá un componente de búsqueda y coleccionismo enorme. Sólo encontrando las letras de la palabra KONG y todas las piezas de puzle de cada nivel verás todos los secretos.

TOKENS

Cuando venzas a la criatura, te las verás con el verdadero malo: el Token que le ha poseído. Tranquilo: con la fuerza de Donkey la paliza a la malévola criatura está garantizada.

Novedades



Género	**Aventura**
Compañía	**Capcom**
Jugadores	**1-4**
Precio Wii U	**59,95€**
Precio 3DS	**47,95€**

www.monsterhunter.com

Argumento

La Aldea de Moga vive azotada por los terremotos causados por los monstruos que allí habitan. El reto consiste en enfrentarnos a medio centenar de criaturas.

DESCÁRGATE la demo de 3DS

VÍDEO de la entrevista con Ryozo Tsujimoto, productor de Monster Hunter



Monster Hunter 3 Ultimate

El gigantesco parque jurásico de Capcom abre sus puertas a los aguerridos cazadores.

La criatura más salvaje que alumbró el vientre de Wii anda suelta de nuevo. Monster Hunter Tri supuso el debut de la famosa saga en el seno de la familia Nintendo y, tres años después, su parque jurásico particular regresa a la acción, con una versión ampliada para 3DS y Wii U.

La franquicia de Capcom es un auténtico fenómeno en Japón y, poco a poco, se está ganando el corazón de los occidentales, con una apuesta muy fuerte por parte de la Gran N. Monster Hunter 3 Ultimate incluye todo el contenido de la entrega de Wii y le añade numerosos monstruos rescatados de Monster Hunter Portable 3rd (entrega para PSP inédita en España) y otros nuevos, para conformar la edición definitiva. Así, el juego incluye **22 criaturas pequeñas y 29 jefazos**, que se convierten en cincuenta si tenemos en cuenta las diferentes subespecies, que son versiones alternativas. De esos 29 bichos, 18 estuvieron presentes ya en Wii (Gran Jaggi, Qurupeco, Lagiacrus, Uragaan, Ceadeus, Deviljho, Jhen Mohran...), nueve provienen de Portable 3rd (Duramboros, Nibelsharf, Arzuros, Volvidon...) y dos son completamente nuevos. Los debutantes son **Brachydios**, un ser que proyecta una sustancia explosiva, y **Guran-Miraosu**, jefe final del multijugador.

De Wii a 3DS y luego a Wii U

MH3 salió originalmente en diciembre de 2011 en 3DS y, un año más tarde, se hizo un "port" en alta definición para Wii U. Ahora nos llegan a occidente ambas versiones al mismo tiempo, con lo que vamos a poder aprovecharnos a tope de sus características de interconectividad. Venga, pasad, que os vamos a contar cómo es cada juego.

NINTENDO 3DS

Cazando a lo bestia en 3DS

Así te hará temblar el juego más grande de la saga.

La aventura más bestial y abrumadura que se puede disfrutar en una 3DS viene cargada de desafíos sin límite y enormes monstruos.
Ellos, los monstruacos, son realmente las estrellas de Monster Hunter 3 Ultimate, un juego que fue proyectado expresamente para 3DS. Como un cazador recién llegado a la Aldea de Moga, debemos investigar una serie de terremotos causados aparentemente por el Lagiacrus, un bicharraco que ronda por la costa.
A lo largo de infinidad de misiones, hay que buscar a los monstruos y marcarlos con pintura para tenerlos localizados en el mapa. A partir de ahí, se inician unos **combates que pueden durar más de media hora** y en los que se pueden llegar a reunir hasta tres jefazos juntos. Cada monstruo tiene unas rutinas de ataque, y su inteligencia juega en nuestra contra, pues son duros de roer y, cuando están débiles, huyen a comer o a dormir para reponer fuerzas.

La jugabilidad se caracteriza por la lentitud de movimientos de nuestro personaje, pero es un gustazo liarse a tortas, afilar el arma, vigilar si hace calor o frío... Respecto a la versión de Wii, el control ha mejorado mucho gracias a la **"cámara objetivo"**, que permite recolocar la perspectiva automáticamente pulsando el botón L, al estilo de Zelda: Ocarina of Time, para tener a los monstruos grandes siempre en el punto de mira.

El juego es compatible con el **Botón Deslizante Pro** pero, si no lo tenéis, en la parte derecha de la pantalla inferior



Con un pack bestial

Como no podía ser menos, MH3 Ultimate llegará también en forma de pack bestial, y exclusivo, con una 3DS XL. Por poco más de 200 Euros, es tuyo (vaya, que el juego te sale casi gratis).

Cazando en compañía

El multijugador es esencial. Pueden jugar cuatro amigos, pero sólo en red local, con una tarjeta por cabeza. En este modo son esenciales estrategia y cooperación, de lo contrario será imposible eliminar a las criaturas más poderosas. Para jugar online, debes hacerlo a través de una Wii U y un programa llamado "Packet Relay Tool".





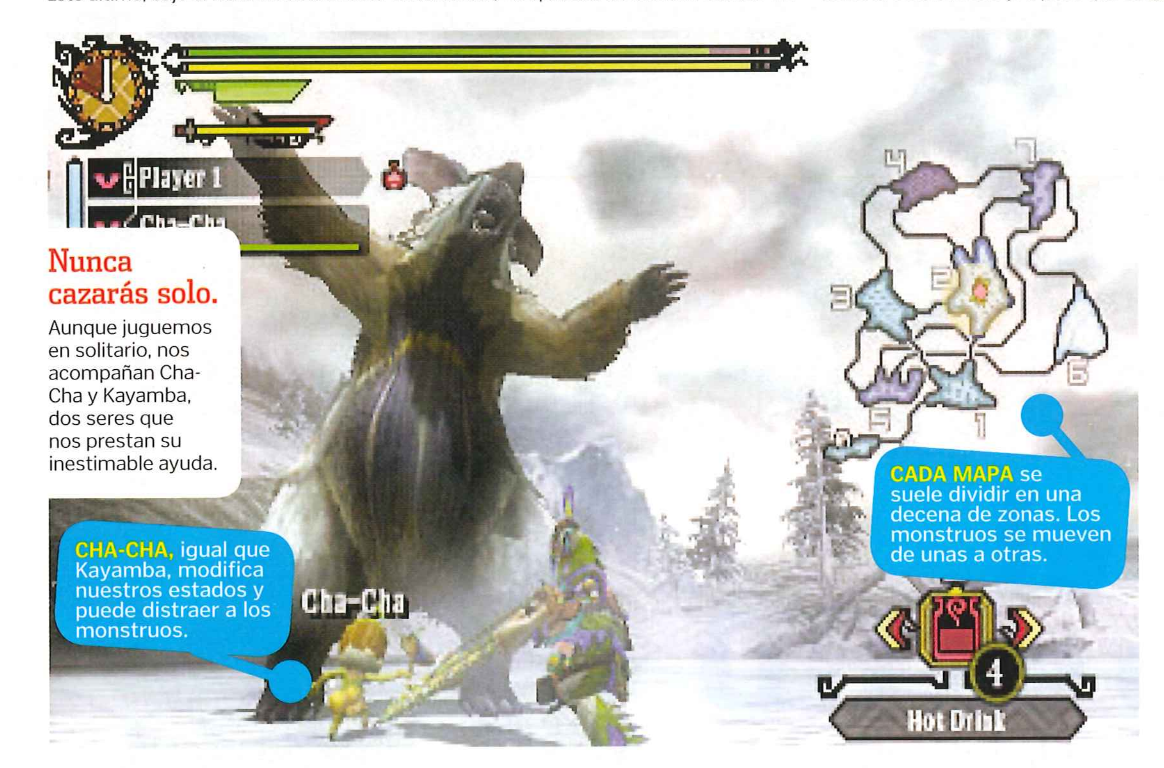




Hay seis ecosistemas principales: isla, pantano, desierto, tundra, volcán y montaña. Este último, bajo el nombre de Cumbres Borrascosas, no aparecía en Monster Hunter Tri.



El tamaño de los monstruos es descomunal. Por ejemplo, el Barroth puede embestirnos como si fuera un toro y, a poco que tengamos baja la vitalidad, nos mandará al otro barrio.



Nunca cazarás solo. Aunque juguemos en solitario, nos acompañan Cha-Cha y Kayamba, dos seres que nos prestan su inestimable ayuda.

CHA-CHA, igual que Kayamba, modifica nuestros estados y puede distraer a los monstruos.

CADA MAPA se suele dividir en una decena de zonas. Los monstruos se mueven de unas a otras.

Más armas que nunca

El arsenal se ha ampliado respecto a Wii. Hay cuatro novedades: las espadas dobles, la flauta, la lanza-pistola y el arco. Repiten la espada corta, la gran espada, la espada larga, el hacha-espada, el martillo, la lanza y las ballestas.



se incluye una especie de "cruceta táctil" para que podamos rotar la cámara de forma libre, y lo cierto es que responde bien. Sólo es engorrosa cuando luchamos en el agua.

Dura, dura y aún dura más

El juego es inmenso, merced a las cerca de **150 misiones y encargos** que hay para un solo jugador. Llegar a la misión final y derrotar al Ceadeus, que era el jefe final en Monster Hunter Tri, se lleva unas 30 horas, pero, tras eso, se desbloquean las misiones de alto rango, mucho más difíciles, que acercan la duración de la aventura hacia las 80-90 horas. A eso, añadid las **160 misiones del multijugador** y los 'quests' descargables: a través de la conexión SpotPass, podemos descargar nuevas misiones cada semana de forma totalmente gratuita.

El apartado técnico presenta altibajos. Por un lado, **los escenarios son enormes y los combates, muy fluidos**, con detalles como el deterioro progresivo de los monstruos, reflejado en forma de saliva o de pieles erosionadas. Además, cada monstruo tiene sus patrones de movimientos y rutinas de ataque.

Por contra, no nos han gustado los considerables tiempos de carga entre zonas, ver cierto "clipping" o que el efecto 3D no esté tan bien conseguido. Pero en la balanza pesa mucho más el descomunal tamaño de un juego que te hará vivir los desafíos más intensos cazando a los monstruos más inteligentes.

NOS ESPERAN MÁS DE 100 MISIONES, DOCENAS DE MONSTRUOS Y MILES DE ARMAS

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

Los escenarios son enormes y los diseños de los monstruos, geniales, aunque hay algunos fallitos.

Diversión ★★★★

Pocas experiencias hay más desafiantes y gratificantes... una vez se le coge el punto.

Multijugador ★★★

Compartir caza con tres amigos en red local es estupendo. Lástima que no haya online "autónomo".

Duración ★★★★

Entre la historia y el multijugador, supera las cien horas con facilidad. Además, es muy rejugable.

Lo mejor y lo peor

La duración supera las cien horas, algo salvaje en estos tiempos. El control ha mejorado.

Hay algunos fallos gráficos. Para jugar online hay que hacerlo a través de Wii U.

Nuestra opinión

El parque jurásico llega a su cota más alta

Se alza como el Monster Hunter más bestial, con todo el contenido de MH Tri y de otras entregas de la franquicia, más monstruos, armas y misiones. Todo es a lo grande. Solo le ha faltado el modo online "autónomo".

Te gustará...

Más que... Kid Icarus Uprising

...Y más que Kingdom Hearts 3D

Total

91

EL DATO
Hay 29 monstruos gigantes, de los cuales 11 son nuevos respecto a Tri

Wii U

Ahora, el desafío en HD

Los monstruos se sientan a la sobremesa.

El cazador de monstruos ha consolidado ya su alianza de sangre con Nintendo. Mientras la cuarta entrega numerada de la saga empezaba a fraguarse (llegará a Japón este verano) y aprovechando el lanzamiento comercial de Wii U, Capcom decidió apaciguar la espera con una versión de Monster Hunter 3 Ultimate para la nueva consola de sobremesa de la compañía de Kioto. Así, si la entrega de 3DS ya es un "port" en sí misma, la de Wii U es "un port de un port", lo que, lejos de lo que pueda parecer, es una bendición, pues incluye algunas características diferenciadoras.

Traslación de pantallas

El desarrollo del juego es el mismo que en 3DS: misiones, armas, escenarios, objetos... Todo es igual, hasta el punto de que **se pueden compartir datos guardados y partidas multijugador**. Por tanto, es el primer título que estrena esa tendencia de tener **una edición portátil y otra de sobremesa ambivalentes**, tal y como sucederá con el próximo Smash Bros (o eso nos han contado).

Se puede jugar con el gamepad o con el mando clásico, pero el control es muy similar al de 3DS. Si optamos por jugar con el gamepad, podemos elegir si queremos que la pantalla principal se quede "limpia" y todos los apoyos visuales, como el mapa o los objetos, se trasladen a la pantalla táctil. Lo que sí varía respecto a 3DS, obviamente, es la disponibilidad de un joystick derecho "de serie", que equivaldría al Botón Deslizante Pro de la portátil. Ya hemos dicho que, aunque no se disponga de ese periférico, la experiencia en 3DS no va a resentirse especialmente, pero nunca está de más tenerlo, para algún momento esporádico.

Dale caza a tus sueños

Nintendo celebra el estreno de la versión Wii U de MH3U con un pack en el que no basta con la consola 32GB y el GamePad. Además incluye un mando Pro, para que la caza sea aún mucho más fructífera. Pregunta en tu tienda.







Los doce tipos de armas tienen un manejo bien diferenciado. No es lo mismo pelear con la agilidad que admite la espada con escudo que con la tremenda lentitud del martillo.



El Jade Barroth es la bestia de la Tundra, te impactará cuando lo veas Pero a estas alturas ya sabrás que debes llevar bebidas calientes o un traje que te mantenga en calor



ARZUROS es uno de los monstruos nuevos. Cuando está débil, huye a ponerse ciego de miel.

EL ASPECTO se puede personalizar de muchas formas, gracias a las armaduras hechas con partes de monstruos.

Material inédito

Aunque el juego toma la base de MHTri, hay muchas novedades en forma de monstruos, armas o entornos. Mucho más que un "port".

Off TV... poco después

Cuando llegue a las tiendas, el juego aún no permitirá apagar la televisión y seguir jugando en la pantalla del Gamepad. Se podrá hacer a partir de abril, cuando Capcom ponga a disposición de los usuarios una actualización.



En cuanto al apartado técnico, lo que se ha hecho es pasar el apartado visual de 3DS por un **filtro de alta definición y de potencia**, hacerlo más vistoso y reducir los tiempos de carga. No obstante, no se ha añadido más carga poligonal, lo que hace que, cuando la cámara se acerca algunas texturas pixelen un poco. En general, el juego luce bien y los monstruos impresionan (sus **animaciones** siguen siendo **maravillosas**), aunque sobre todos los escenarios dan sensación de sencillez y están por debajo de lo que se le puede pedir a una consola tan potente como Wii U.

El as del online, en la manga

Donde sí que supera por goleada la versión de sobremesa a la portátil es en el multijugador, ya que mientras 3DS se centra en las partidas locales, Wii U cuenta con **soporte online "de serie"**. Además, gracias a la actualización que

SALE GANANDO EN LA COMPARACIÓN CON 3DS GRACIAS AL ONLINE, QUE LE DA VENTAJA

habrá en abril, podremos jugar con usuarios americanos, después de que Capcom haya decidido abolir la protección regional que inicialmente había impuesto a los servidores.

Y ahora queda la gran pregunta: ¿qué versión me compro? En términos absolutos, la versión de **Monster Hunter 3 Ultimate para Wii U es mejor**; en términos relativos, lo es la de 3DS, ya que saca mayor partido de la capacidad técnica. Si se tienen las dos plataformas, es mejor apostar por la versión de sobremesa, pues el online es determinante.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Simplemente se les ha pasado el filtro de alta definición, sin remodelar nada ni pulir el "clipping".

Diversión ★★★★
El control es genial, con joystick derecho "de serie" y unas cacerías desafiantes que nunca aburren.

Multijugador ★★★★
Unas 160 misiones y conectividad online sin depender de otra consola. ¿Se puede pedir algo más?

Duración ★★★★
Más de cien horas de batalla contra los monstruos, algo inaudito en los tiempos que corren.

Lo mejor y lo peor

Multijugador online, que permite jugar con quien sea a la hora que sea, sin cosas raras.

Ni los gráficos ni el sonido explotan la capacidad técnica de la consola.

Nuestra opinión

Un zoológico con una guinda imprescindible

Pese a no explotar el potencial de Wii U, conserva todas las virtudes del título de 3DS (29 jefes únicos, doce armas, misiones a tutiplén) y les añade el ingrediente del multijugador, que le da aún mejor sabor.

Te gustará...

Más que...



Darksiders II

... Y más que



Monster Hunter Tri

Total

92

Forma tu partida de caza multijugador

Compartir cacería con amigos, esencial para disfrutarlo al máximo.

Wii U GamePad + 3DS

El juego cruzado promete ser uno de los grandes caballos de batalla de Wii U y 3DS durante los próximos años. Y Monster Hunter 3 Ultimate ha sido el título encargado de estrenar esta opción.

Al margen de las diferencias técnicas, el desarrollo del juego es igual en ambas plataformas. Por eso, podemos crear sesiones de juego local utilizando una Wii U y tres 3DS y disfrutar todos juntos. Así, da igual si nuestros amigos tienen la edición de sobremesa o la portátil, ya que ambas son totalmente compatibles entre sí.











Modo online de Wii U

La versión de Wii U de Monster Hunter 3 Ultimate apuesta por la tendencia más moderna del multijugador, es decir, la de las partidas online. A través de la conexión a internet, podemos aunar esfuerzos con tres amigos, sin necesidad de pantallas partidas.

Gracias a una actualización gratuita, al final será posible la compatibilidad entre regiones, así que los usuarios europeos podremos jugar con gente de Norteamérica. También habrá una actualización para Wii U que permitirá que, usando la consola de sobremesa como router, la versión de 3DS se pueda conectar a partidas online.





Modo local para 3DS: tu propio coto de caza



Será probablemente el multijugador más disfrutado: cuatro amigos, cuatro 3DS y cuatro copias de Monster Hunter 3 Ultimate. La cacería definitiva. La versión portátil del juego permite conexión en red local para disfrutar de todas las misiones multijugador, además de disfrutar de opciones como el minijuego de pulsos en el puerto de Tanzia, y del comercio de objetos, armas y armaduras. Nada es más satisfactorio que compartir estrategias de viva voz para acabar con los monstruos, o que jugadores más experimentados sean maestros de los novatos en el campo de batalla. ¿Seréis capaces de tumbar juntos al temible Guran Mirauso? Eso sí que es forjar lazos de camaradería.

Una única pega: no permite juego a través del Modo Descarga. Hace falta que cada jugador tenga una copia. Algo comprensible en un título de esta magnitud.

EL DATO
Habrá una precuela para 3DS, llamada LEGO City Undercover: The Chase Begins





Género **Aventura**	
Compañía **Nintendo**	
Jugadores **1**	
Precio **59,95 €**	
www.nintendo.es	



Argumento
El policía Chase McCain logró capturar a Rex Fury hace un tiempo, pero ahora el criminal ha conseguido escapar de prisión. McCain regresa a Lego City para buscarle.

LEGO City Undercover

Las piezas encajan a una mayor escala

Ha llegado una aventura muy especial que eleva la fórmula Lego a un nuevo nivel. Hemos visto a las entrañables figuras en un montón de fantásticos mundos basados en franquicias famosas, pero ahora por fin vamos a conocer **su verdadera ciudad**, el lugar donde habitan. Y a movernos con total libertad a través de ella, gracias a un juego que, además, tiene **una estupenda historia** llena de personalidad y un humor aún mucho más logrado que en otros LEGO. Un título que, en definitiva, nos va a hacer sentir parte de este universo formado por piezas como nunca antes.

La gran ciudad de juguete

LEGO City Undercover utiliza un planteamiento al estilo GTA, con una enorme ciudad para explorar libremente y cumplir misiones, para presentarnos **una exquisita y divertidísima parodia** de las clásicas películas policiacas. Nuestro hombre, **Chase McCain**, es un astuto policía que regresa a Lego City para atrapar al malvado **Rex Fury**, un importante criminal al que ya puso entre rejas en el pasado pero que ha logrado escapar de la prisión de Albatross (la versión Lego de Alcatraz). Vuestra misión, en la piel de McCain (o mejor dicho en el plástico) **es seguir el rastro de Fury** y cazarlo de nuevo. Para ello, el policía tendrá que infiltrarse en el submundo criminal

¿Cómo usamos aquí el gamepad?

El gamepad es una herramienta fundamental para McCain, y le veréis sostenerlo en el propio juego. Podéis usarlo para comunicaros con otros personajes, para hacer fotos y como escáner policial para buscar personas y objetos desde lejos. También hay un mapa siempre visible.



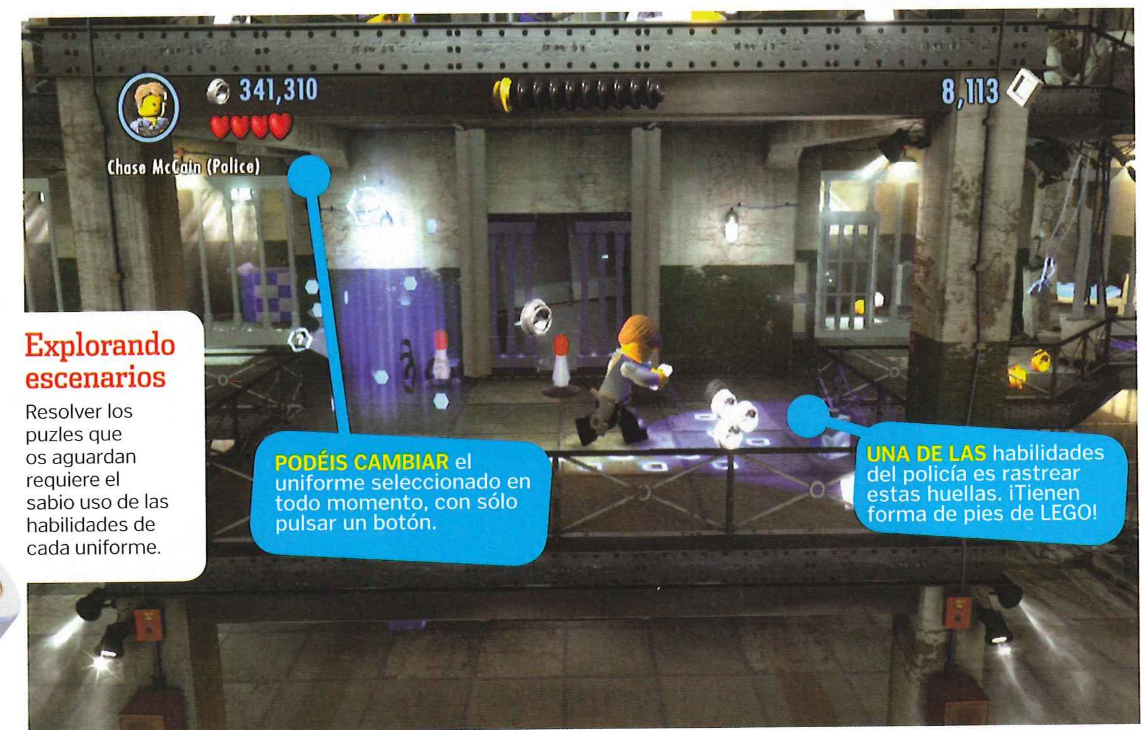




Muchas de las partes plataformeras transcurren en los tejados de Lego City e incluyen saltos trepidantes que os harán volar por los aires de un edificio a otro. ¿Vértigo?



Las escenas de vídeo están muy logradas y con un sentido del humor pocas veces visto en un videojuego. Está doblado al castellano, así que lo disfrutaréis plenamente.



Explorando escenarios

Resolver los puzles que os aguardan requiere el sabio uso de las habilidades de cada uniforme.



Con el ladrón es posible forzar puertas y cajas fuertes, y más adelante usar también una pistola de pintura para activar interruptores.



No sólo se pueden conducir vehículos a motor, sino que... ¡también podéis montar a lomos de caballos como este y otras criaturas!

de la ciudad y ganarse la confianza de Vinnie Pappalardo, un mafioso que tiene conexiones con Fury. Así, McCain compatibilizará su labor como representante de la ley con los trabajitos que le pida Pappalardo, gracias a la ayuda de una serie de **útiles uniformes**.

Diferentes habilidades

Si en otros juegos Lego podíamos alternar entre varios personajes con distintas habilidades, aquí lo que hacemos es **cambiar a McCain de traje**. Empezamos con el de civil (el más básico), y pronto conseguimos también el de policía, con el que usaremos **un gancho** esencial para los tramos plataformeros y **seguiremos huellas** que nos conducen a objetos ocultos. Por su parte, disfrazados de ladrón es posible abrir puertas cerradas y cajas fuertes, y el traje de minero nos permite romper rocas y manejar dinamita. Incluso podemos enfundarnos el traje de **astronauta** y teletransportarnos con él en ciertos puntos, o vestirnos de granjero para regar plantas y planear en los saltos... agarrados a una gallina (¿homenaje a la saga Zelda?). Por último, **el bombero puede apagar fuegos** y derribar con su hacha puertas bloqueadas por madera, y el obrero es capaz de perforar ciertos suelos y controlar cajas de fusibles. Además, desbloqueamos y personalizamos montones de apariencias distintas para cada tipo de uniforme. Y como es habitual en los juegos LEGO, los puzles

McCAIN ALTERNA SU LABOR DE POLICÍA CON LOS TRABAJITOS DE INFILTRADO

Las superconstrucciones

LEGO City Undercover nos presenta un nuevo objeto coleccionable: ladrillos LEGO especiales con los que podéis construir 65 superconstrucciones. Algunas son obligatorias para la historia, como el barco de esta imagen, pero la mayoría son opcionales. Podéis edificar depósitos de vehículos, rampas para coches, etc.



Necesitáis este barco para llegar a la isla donde se encuentra la prisión de Albatross. Hay que reunir super ladrillos para construirlo.




El helicóptero es ideal para recorrer distancias largas deprisa y aterrizar en un helipuerto.



El granjero es muy útil en los saltos ya que puede planear gracias a su... gallina.

Más de 100 vehículos

Hay mucho tráfico en las calles de Lego City, y veréis pasar todo tipo de vehículos. Para montar en cualquiera de ellos sólo hay que pulsar un botón, y McCain mostrará su placa para tomar prestado el coche con el pretexto de que es una emergencia policial. Así podréis conducir también motos, limusinas, autobuses, trenes, helicópteros y muchas sorpresas más.

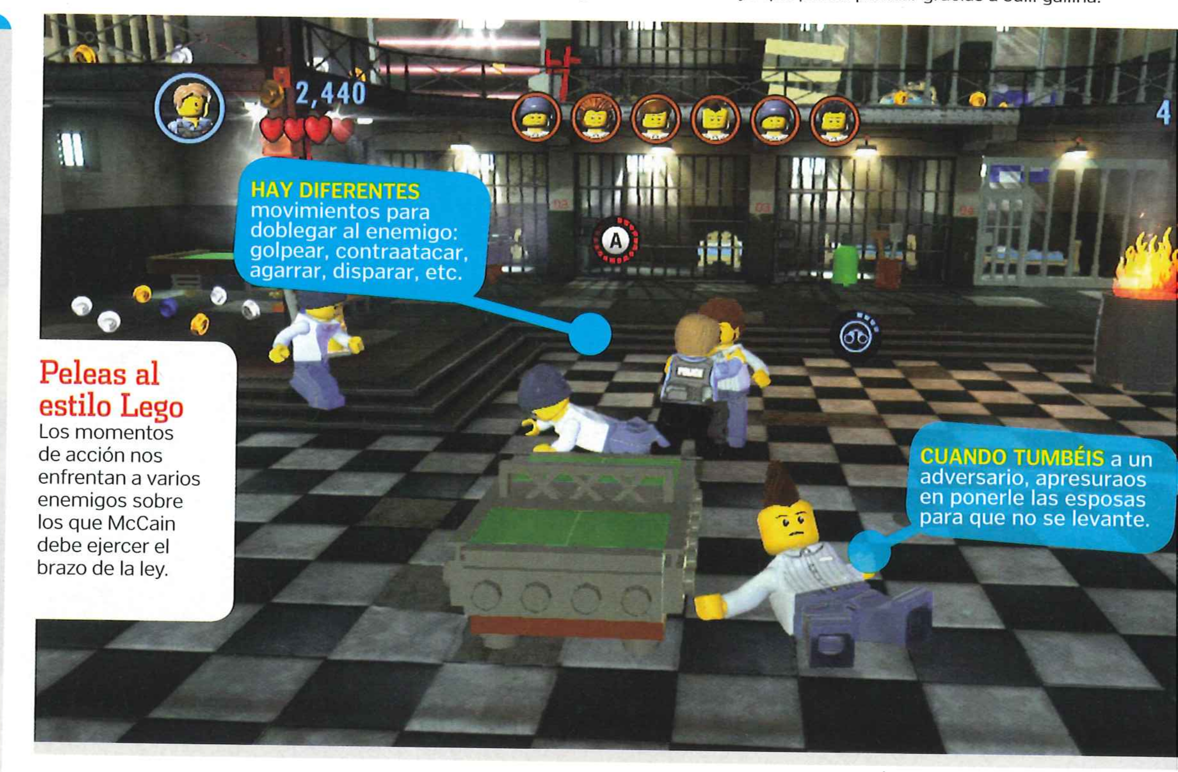


En los depósitos de vehículos podéis recogerlos e incluso elegir el color.



Si recibís golpes, el vehículo irá perdiendo piezas Lego hasta desaparecer.





Peleas al estilo Lego

Los momentos de acción nos enfrentan a varios enemigos sobre los que McCain debe ejercer el brazo de la ley.

son el corazón de su jugabilidad, y la clave está en **utilizar acertadamente cada tipo de uniforme** para poder avanzar, así que el desarrollo gana a medida que vamos desbloqueando clases.

Varios ingredientes

Pero no solo de puzles vive el muñeco de LEGO, ni mucho menos. **Las plataformas y la acción** también tienen mucho peso. Tendréis que enfrentaros a muchos enemigos en divertidos y sencillos combates, y tras tumbarlos McCain puede arrestarlos con sus esposas para que desaparezca la amenaza. Y en las calles os esperan frenéticas persecuciones sobre ruedas: en algunas tendréis que ir a por un enemigo que escapa, mientras que en otras huiréis vosotros de los perseguidores. Estas misiones le son encomendadas a Chase McCain a través del gamepad, que actúa como comunicador y mediante el cual le llegan videollamadas de personajes que le explican la situación. Tendréis que ir a lugares tan dispares como una mina, un dojo, un banco o un museo, entre muchos otros escenarios. Y cuando hayáis superado una misión, podréis repetirla las veces que queráis gracias a **la opción "Juego libre"**, pudiendo así encontrar los objetos que os hayáis dejado. Además, a lo largo de la gran ciudad os esperan retos secundarios: carreras en vehículos, enfrentamientos con bandas callejeras, construir una variedad de edificios, rescatar gatos y cerdos perdidos... Los desafíos superados son recompensados con **ladrillos dorados**, y hay 450. ¡Imaginad lo que supone reunirlos todos! Lo cierto es



Edición limitada

Incluye **una figura Lego** del Chase McCain. Así podréis decorar una estantería... o jugar con ella.

LEGO CITY ESTÁ LLENA DE VIDA Y RETOS SECUNDARIOS QUE ALARGAN EL JUEGO



El obrero es el último uniforme que desbloquearéis en el juego, cuando ya os estéis acercando a la recta final.



Encontraréis también muchas motos circulando por LEGO City. Controlar las dos ruedas será una auténtica delicia.



Encontrar cerdos y dispararlos con un cañón lanzagorrinos para que lleguen a su granja es una de las muchas locuras que incluye el juego.

Del juguete... al videojuego

La estación de policía en la que opera Chase McCain es una fiel recreación de un popular set real de Lego. Muchos de los edificios y vehículos que veréis en el juego están basados en los sets de juguetes.







En ciertos momentos tenemos que controlar coches teledirigidos cargados con dinamita para hacer explotar algo al final del camino.

que las posibilidades son inmensas, y si queréis completar todo, bien podéis llegar **a las 50 horas**, como corresponde a un *sandbox* de categoría.

Inmersos en el mundo Lego

Visualmente, nunca se había visto tan bien un juego de LEGO. Cada detalle está pulido para mostrar nitidez y crear una impresión de mundo de juguete que nos parece muy atractiva. Y lo mejor es cuando **pilotamos algún vehículo aéreo** y disfrutamos de las vistas de toda ciudad. Eso sí, algunos tiempos de carga se hacen un pelín largos, y no tiene opción de Off-TV ya que la pantalla del gamepad es importante no sólo para mostrar el mapa sino también para contactar con otros personajes y emplear habilidades como **el escáner policial**.

Si tenemos que ponerle una pega al juego es su ausencia de cooperativo, en contra de lo que nos tienen acostumbrados LEGO. Es cierto que en un juego de mundo abierto como este sería más complicado integrarlo, pero creemos que al menos como parte de las misiones hubiera funcionado bien. Así que no podréis disfrutarlo en compañía, pero como experiencia individual es pura diversión y una delicia jugable y narrativa. Apto para todos los públicos, **con misiones y puzles muy bien planteados**, una ciudad Lego convincente y unos divertidísimos personajes que os harán reír a carcajadas con su excelente doblaje en perfecto castellano.

JUGARLO ES PURA DIVERSIÓN Y UNA AUTÉNTICA DELICIA VISUAL Y NARRATIVA

Puntuaciones

Valoraciones

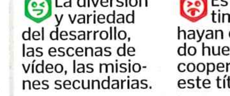
Gráficos ★★★
Grandes escenarios con piezas Lego muy nítidas cumplen correctamente con su cometido.

Diversión ★★★★
Muchas cosas por hacer, variedad de situaciones y una trama desternillante y bien contada.

Multijugador NO TIENE
Por desgracia no tiene, y le hubiera venido muy bien la posibilidad de cooperativo para las misiones.

Duración ★★★★
La aventura principal es larga, y las misiones secundarias tienen muchísimo contenido.

Lo mejor y lo peor



La diversión y variedad del desarrollo, las escenas de vídeo, las misiones secundarias.

Es una lástima que no hayan encontrado hueco para el cooperativo en este título.

Nuestra opinión

Un gran paso en la evolución de Lego

No sólo es el mejor juego de Lego hasta la fecha sin ninguna duda, sino que también es el que mejor define su filosofía y humor. Esta gran ciudad está construida con la mejor esencia Lego, y sus habitantes encajan perfectamente en ella.

Te gustará...

Más que...



LEGO El Señor de los Anillos (Wii)

...Y más que



Skylanders Giants

Total

91



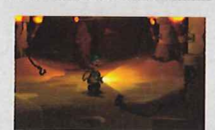
EL DATO
Además de las 4 mansiones del modo historia, su multijugador explora una nueva residencia

NINTENDO 3DS





Género **Aventura**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4 (1 tarjeta)**
Precio **39,95 €**
luigismansion.nintendo.es



Argumento
El Rey Boo ha destruido la Luna Oscura, y con ella ha desaparecido su benigno influjo sobre los fantasmas. Así que a Luigi le toca recuperar sus fragmentos.



DESCÁRGATE
la galería de pantallas 3D

Luigi's Mansion 2

No llames a los Cazafantasmas, Luigi mola más.

Nuestra 3DS recibe otro juego imprescindible, y esta vez su protagonista es muy especial: Luigi. El hermano de Mario protagonizó **Luigi's Mansion** hace más de una década en GameCube y, desde entonces solo le hemos visto como fiel acompañante de Mario, eso sí, en todas las aventuras de su hermano. Pero ya ha recuperado su asiento VIP en Nintendo con **una secuela** de aquel juego de culto en la que vuelve a ser el héroe absoluto.



Casas encantadas

La primera novedad de este juego es el **número de mansiones** que vamos a rastrear en busca de fantasmas. En el original solo había una, pero este tiene **la friolera de cinco**. Todas están repletas de elementos interactivos y muchos esconden tesoros, corazones de vida o huesos que nos permiten resucitar si un espectro nos pilla con la guardia baja. No solo tesoros o corazones, en ellas también viven multitud de espectros a los que Luigi hará frente con **una gran variedad de gadgets** diseñados por el profesor Elvin Gadd, viejo conocido de los fontaneros.

Nuestra misión principal es **aspirar a todos los fantasmas** revoltosos, que son de muchos tipos y, por lo tanto, exigen diferentes estrategias para ser derrotados. Pero también hay **muchas tareas secundarias** necesarias para avanzar: quemar telarañas, encontrar llaves, registrar la mansión en busca de algún objeto perdido del profesor... Cuantas más monedas consigas, más mejoras obtendrás en el equipamiento paranormal.



Algo de historia...
El 2 de Luigi's Mansion se debe a la entrega original de GameCube, claro. El juego estrenaba la consola de Nintendo en 2002 y como curiosidad fue portada en la revista dos números consecutivos.

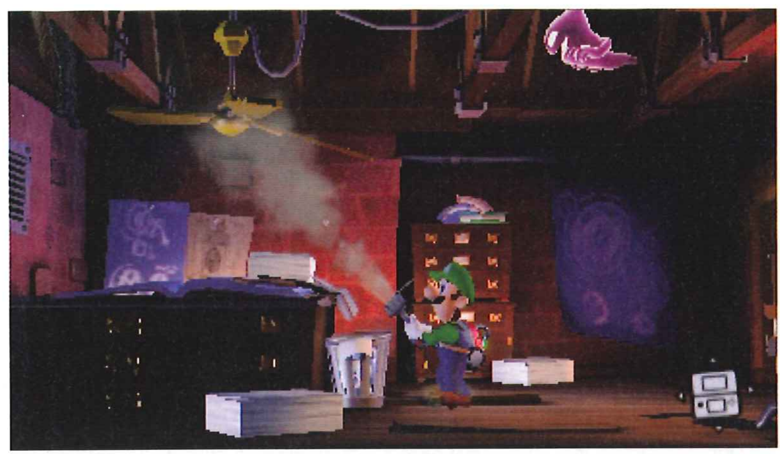


Toca y mueve tu Nintendo 3DS

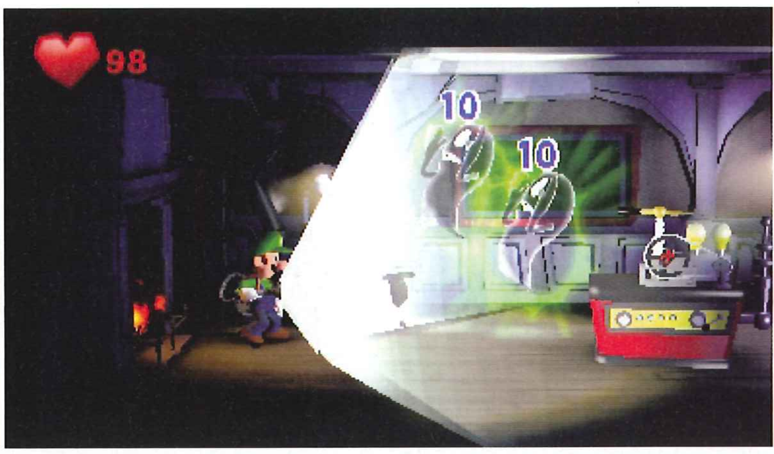
En cada una de las mansiones hay alguna misión que necesita que muevas la consola. Por ejemplo, puedes asomarte por diferentes agujeros de las paredes y pillar a los fantasmas haciendo locuras, o explorar todo el escenario. Tranquilo, ¡ellos no pueden verte!



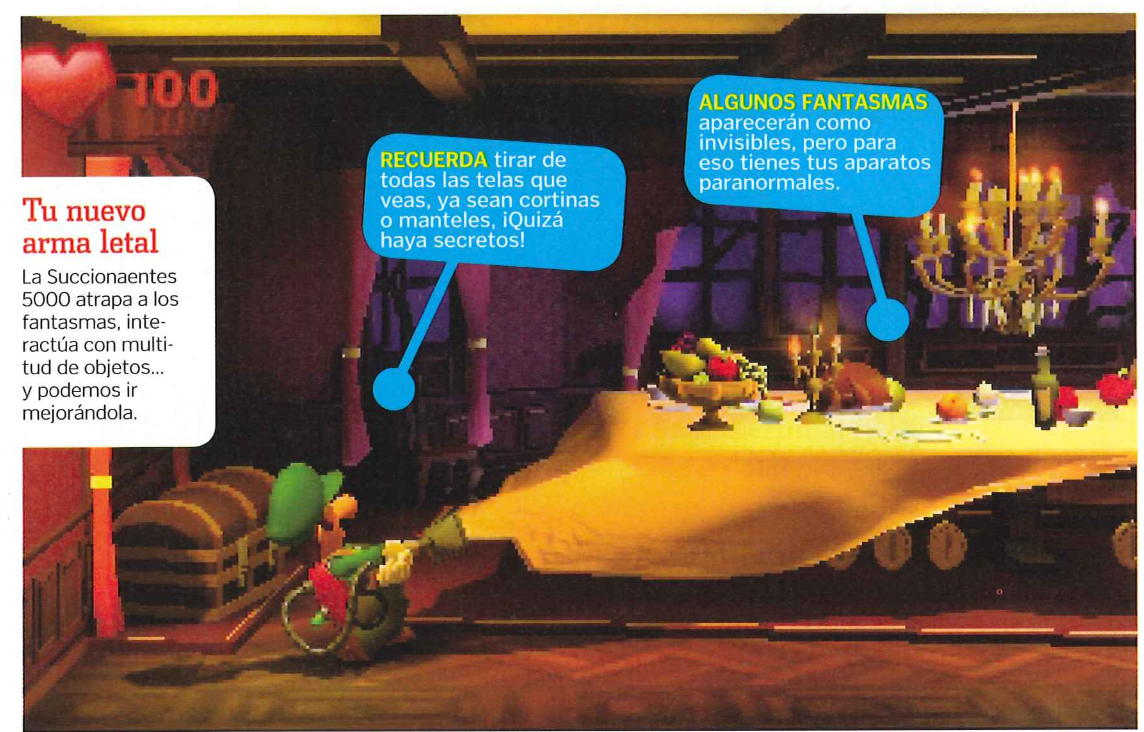




Ojo con los cristales morados. Vais a encontrar trozos de cristal que pertenecen a la luna oscura que se cayó del cielo y se partió, poniendo en pie de guerra a los fantasmas.



Tiempo límite: Los números que aparecen encima de los fantasmas cuando los cazamos son los segundos que quedan antes de que se nos escapen. ¡Date prisa!



Tu nuevo arma letal

La Succionaentes 5000 atrapa a los fantasmas, interactúa con multitud de objetos... y podemos ir mejorándola.



Las secuencias donde cotillear a los fantasmas por un agujero mientras movemos la consola, son muy inmersivas y divertidas.



Algunos de los fantasmas nos aparecen invisibles. Los distingues porque son muy chulos y llevan gafas de sol.

Adaptarse a los controles de la 3DS lleva cierto tiempo, pero cuando dominas el uso de los giroscopios y la técnica de aspirado, todo parece de color de rosa. O no. **El juego no es fácil**. Hay que usar la lógica, la fuerza bruta se la dejamos a los shooters. Lo que nos interesa ahora es descubrir pasadizos secretos para cargarnos a esa araña con cara de pocos amigos. Cada habitación tiene **su propio rompecabezas** y algunos de ellos están muy elaborados. Si tuviéramos que ponerle una pega sería que su mapa interactivo (que aparece dentro de una DS que lleva Luigi, por cierto) ofrece muchas pistas sobre las misiones... pero eso no merma ni un ápice la diversión.

Usa la táctil, Luigi

Si hablamos del sistema de juego, el título hace un **uso perfecto** y muy intuitivo **de la pantalla táctil**. Desde el primer momento, Luigi's Mansion 2 nos deja

PARA SUPERAR LOS ESCENARIOS NECESITAREMOS MÁS MAÑA QUE FUERZA

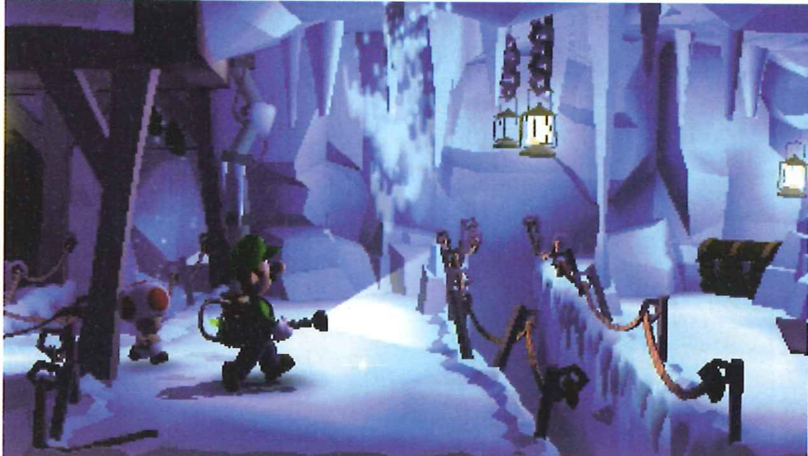
claro que tendremos que investigar cada estancia de forma minuciosa si queremos descubrir todos sus secretos. Ni te imaginas la "vida" que tiene el mundo de Luigi: el entorno es realmente interactivo, desde los lienzos de las paredes hasta las fuentes de las entradas de las mansiones. Si nos quejábamos de que el título original se había quedado corto, Nintendo nos ofrece ahora dos tazas de cacería fantasmagórica bien repleta de detalles. Su **genial ambientación** lo convierte en una especie de Survival Horror entrañable y simpatiquísimo.

El mapa interactivo

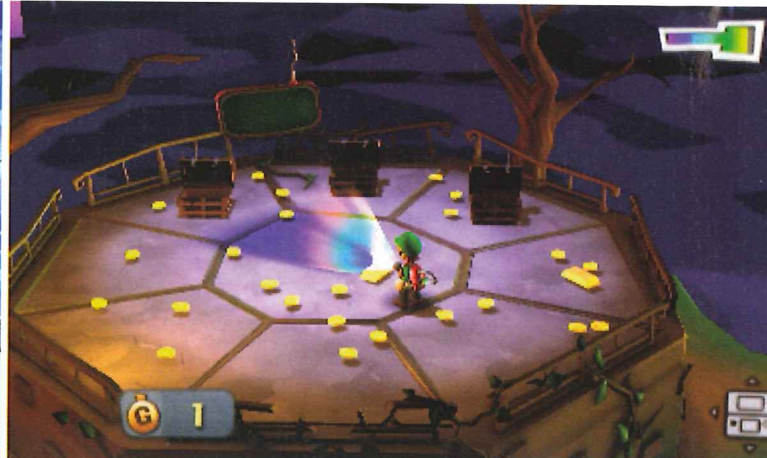
En la pantalla táctil podéis ver todos los escenarios en los que se divide cada mansión y el número de plantas. Con el stylus puedes consultar cada zona. Como ayuda, las misiones no cumplidas se marcan con una exclamación amarilla. Si estás atento al mapa, te sacará de dudas. La táctil también te permite recibir llamadas.



Cada misión ofrece un reto, por ejemplo despejar la mansión de telarañas. Tienes tiempo, pero procura que no te maten.



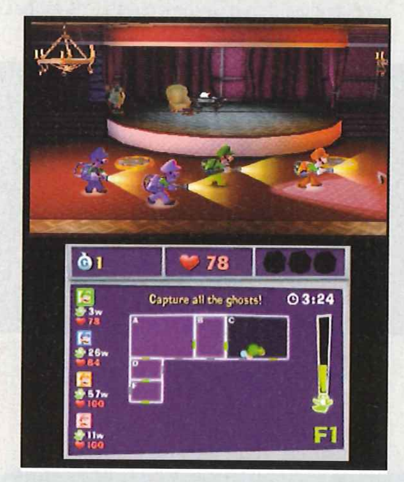
Durante el viaje veremos cameos de enemigos, pero también de muy buenos amigos.



Por tener... este título incluye hasta minijuegos. Los extras no paran de aparecer.

Un Luigi para compartir

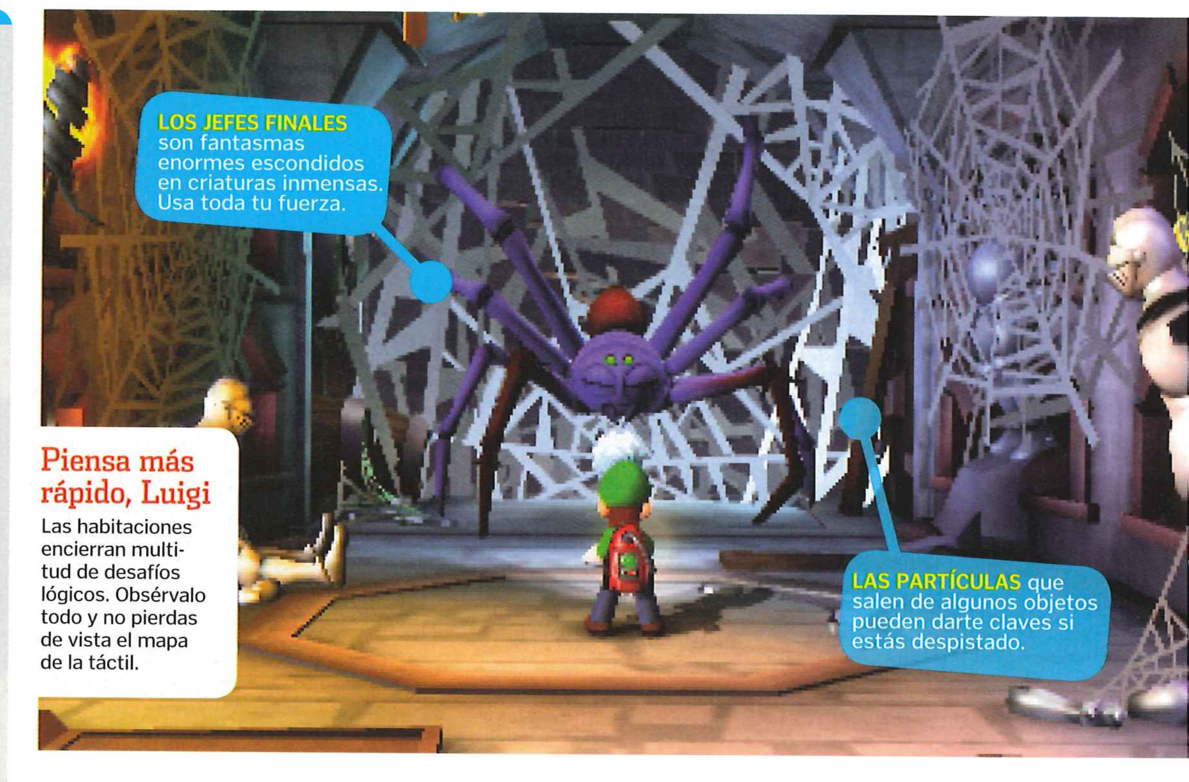
Su multijugador para cuatro personas te va a dejar temblando. Cada jugador controlará a un Luigi de cada color y podréis trabajar en equipo para despejar la torre encantada de fantasmas. La cooperación es imprescindible, ya que tendréis que reviviros unos a otros y el tiempo es limitado. Se pueden elegir entre 5, 10 y 25 plantas en esta mansión. Y lo mejor es que podréis disfrutarlo con una sola tarjeta.



Cuatro jugadores piensan mejor que uno, pero también pueden entorpecer las exploraciones. La diversión está asegurada.



A la hora de cazar podéis turnaros para haceros con los fantasmas. No olvidéis que tendréis un contador y ¡que gane el mejor!



Aunque el control sigue unos patrones muy definidos (R para aspirar, A para aturdir o capturar, L para soplar, X para interactuar con el entorno), es buena idea probar diferentes estrategias de ataque según el fantasma. Cada tipo de espectro tiene un punto débil que podemos aprovechar, y cada uno tiene un ataque determinado según su clase. En Luigi's Mansion 2 la curva de dificultad es muy justa y no tardan en aparecer fantasmas más complicados. Si al principio piensas que es muy fácil, no te preocupes: acabarás arrancándote algún que otro pelo por los mismos nervios. De repente, verás varios tipos de fantasmas en una misma localización, o una horda de enemigos que te atacan sin piedad. Utiliza bien tus herramientas y todo irá bien.

La **sencillez del control** se traslada también a los puzles que tenemos que resolver. A veces, la solución más obvia es la que nos trae la cabeza loca. Este **elemento de investigación constante** nos acompaña durante toda la trama. No descartamos que, tras un par de horas de juego, tu madre te encuentre agujereando alguna pared.



El año de Luigi

Miyamoto así lo ha querido: Luigi protagonizará algunos de los hits de este año: Luigi's Mansion 2, Mario & Luigi, New Super Luigi Bros. U...

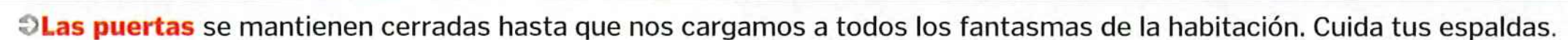
Oscuro, bello... gracioso

El nuevo título de Nintendo tiene un **acabado visual de lujo**, coronado por una iluminación muy tétrica, como debe ser en una buena mansión llena de fantasmas. No solo los efectos lumínicos, el 3D tan conseguido y el entorno interactivo nos sumergen en el juego, sino que nuestro héroe canturrea la melodía principal hasta que nos obliga a repetirla irremediablemente con un silbidito. Sin comer-

AUMENTA LA DURACIÓN DEL ORIGINAL Y AÑADE DETALLES ALUCINANTES







Las puertas se mantienen cerradas hasta que nos cargamos a todos los fantasmas de la habitación. Cuida tus espaldas.



Las pruebas de equilibrio parecen fáciles, pero el más mínimo movimiento puede hacer que Luigi caiga al vacío. Ojo con tu pulso.



Los colores de los fantasmas te dan pistas. Los verdes, escurridizos; los azules, "artísticos"; los rojos más lentos, pero agresivos...

Los inventos del Profesor Elvin Gadd

Gadd es un viejo conocido y en este título no podía dejar de idear mejoras para Luigi. Una aspiradora renovada, un desoscurizador, una linterna con luz estroboscópica, una DS con el mapa interactivo...







Los escenarios exteriores han aumentado en esta aventura y no solo son preciosos, sino que además están llenos de secretos, llaves, mecanismos...y también mucha suciedad. ¡A limpiar!

lo ni beberlo, hemos entrado de lleno en esta atmósfera de apagones repentinos y tormentas eléctricas. Cada habitación, cada mueble, están diseñados con cariño y encanto, y de **la calidad de las animaciones** de Luigi solo podemos decir que son... sobresalientes. Pero aún hay más.

Al final de cada misión obtenemos una valoración y un recuento de tesoros y fantasmas donde asoma la patita el **factor rejugable**. Si quieres conseguir todos los objetos que ofrecen sus escenarios, tendrás que pasearte muchas veces por cada espacio. Desde estudios de pintura, jardines con mecanismos muy curiosos, criptas o bibliotecas... Cada habitación de las mansiones es una pesadilla para el pobre Luigi. Pero eso sí, una pesadilla que hará historia.

Luigi's Mansion 2 contiene todos los espacios que podrían darnos miedo en una película de terror. Sin embargo, esta experiencia mola mucho más porque

EL EQUILIBRIO ENTRE EL MIEDO Y EL ENCANTO ES SU ARMA MÁS POTENTE

el equilibrio entre miedo y encanto es demasiado perfecto, y hacernos jugar con una sonrisa en la cara es la mayor virtud del título. La persecución de los fantasmas es todo un aliciente para la tecnología 3D: podemos verlos salirse de la pantalla mientras el hermano gallina de Mario pega un bote. El entorno cuadrado/rectangular también funciona a las mil maravillas en 3D y hay muchas más localizaciones exteriores. Total, que Luigi's Mansion entra de cabeza en el podio de mejores juegos del año en 3DS, ¡y está que no cabe ni uno más!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Como las habitaciones son un espacio delimitado, la carga gráfica funciona genial en cada detalle.

Diversión ★★★★
Lo tiene todo para ser divertido y entretener durante horas y horas. Además, el multi es una pasada.

Multijugador ★★★★
Cuatro jugadores en red local u online limpiamos de fantasmas una torre de 5, 10 o 25 plantas.

Duración ★★★
Unas 10 horas, aunque puede que te atasques un poco. Además está el factor rejugable de los secretos.

Lo mejor y lo peor

Es un juego único, mezcla acción, exploración y puzles con personalidad y humor.

A veces te guía mucho y otras puedes quedarte pelín atascado. Pero son minucias.

Nuestra opinión

Un gran juego para darle al coco

No hay otro juego como este. Se combate, se explora y se resuelven puzles de una manera diferente y divertida. Y además el apartado técnico tiene un encanto indudable. Su multijugador termina de conquistarte

Te gustará...

Más que... Epic Mickey Mundo Misterioso

Igual que... Castlevania Mirror of Fate



Total

92

Nintendo eShop





Género **Acción**
Compañía **VBlank Ent.**
Jugadores **1**
Precio **1.000 puntos**
retrocityrampage.com



Argumento
El protagonista 'Jugador' es un macarra con tupé y chupa de cuero que siembra el caos por una ciudad pagada de crimen, policía y homenajes a la cultura de los 80.



Podemos conducir cualquier vehículo por la calle: desde el Delorean de Regreso al futuro hasta un Donkey Kong.







EL DATO
Controlamos más de 50 vehículos y 25 armas a lo largo de más de 60 misiones y 40 retos arcade

Retro City Rampage

Prepárate para un salto en el tiempo... ¡de cabeza a los 80!

La ciudad donde transcurre Retro City Rampage es una recopilación gigantesca de **homenajes a juegos y películas de los años 80.** En diez minutos puede saltar de Regreso al futuro a Super Mario Bros. pasando por Bionic Commando y Duck Hunt. Su estilo recuerda a los primeros **Grand Theft Auto** (sí, GTA), por su perspectiva cenital, coches, atropellos, tiros, robos y más atropellos.

Una joya 'indie'

Así es este título creado por el joven desarrollador **Brian Provinciano,** estrella del último iDÉAME, que llega ahora a WiiWare.

Provinciano ha querido hacerle una reverencia a todo lo que le hizo feliz cuando era niño, y ha hecho todas las piruetas necesarias para encajar cientos de referencias en un juego en el que hay hueco para todos los iconos posibles: Batman, Frogger, Tapper, Sonic y el Doctor Robotnik, The Legend of Zelda, Monkey Island, El coche fantástico, Los cazafantasmas y hasta Vanilla Ice. En el salón recreativo de la ciudad se pueden jugar adaptaciones de Bit.Trip Runner y Super Meat Boy. Y también le da a Provinciano por dedicarle algunos diálogos a la industria del videojuego y las grandes compañías.

La cantidad de guiños por segundo en Retro City Rampage es tan enorme que atonta los sentidos por momentos y hace pensar que a Provinciano se le fue un poco la mano.

Hay que reconocer que el autor ha sido muy inteligente manejando los homenajes y no se ha quedado en el cameo fácil. **La estética y la música ochobitera son excelentes** y la pantalla 4:3 aparece empotrada en una tele de tubo de máquina arcade, por ejemplo. También hay homenajes constantes en la mecánica: scroll lateral, sigilo, partes que recuerdan a la aventura gráfica y niveles submarinos.

Aunque al final, debajo de todos los fuegos artificiales que nos atrapan desde el inicio, Retro City es un juego que básicamente consiste en hacer recados, con una importante sobredosis de homenajes ochenteros.

Puntuaciones

Gráficos	★★★★
Diversión	★★☆☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆

Valoración
Convierte la infancia de un treintañero en un sandbox al estilo de los primeros GTA. Con infinitas referencias a iconos de los 80

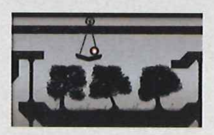
Total **70**

Nintendo eShop



3

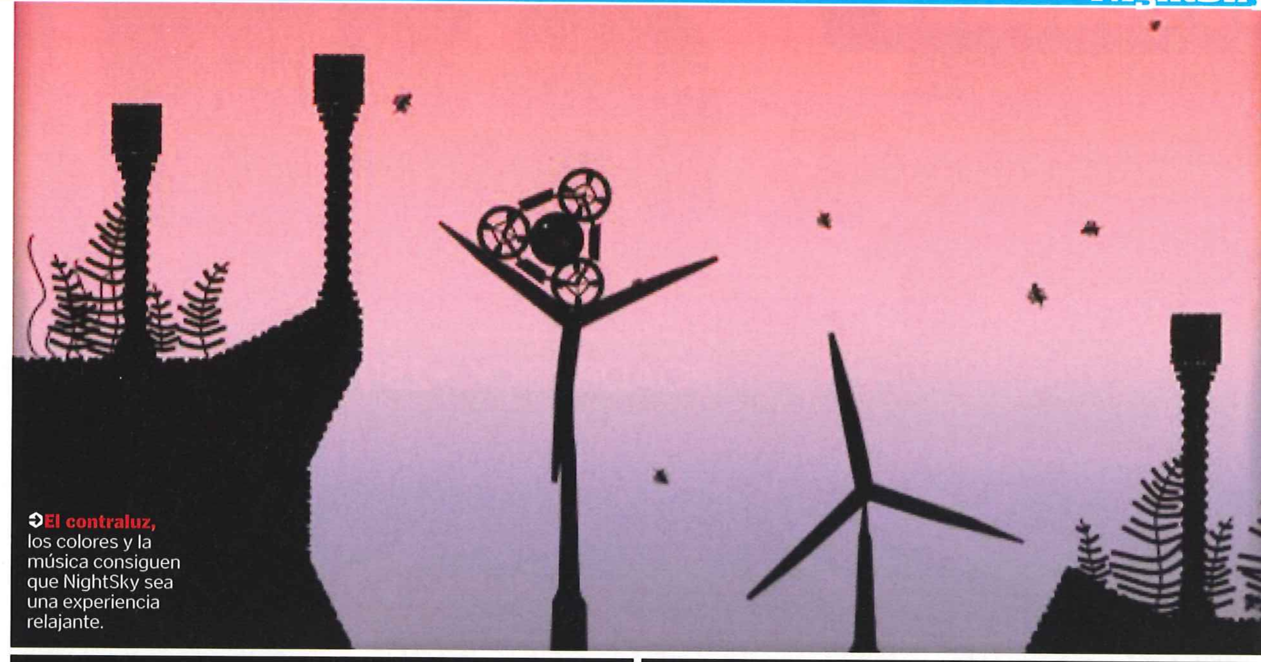
Género **Puzle**
Compañía **Nicalis**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
www.nicalis.com



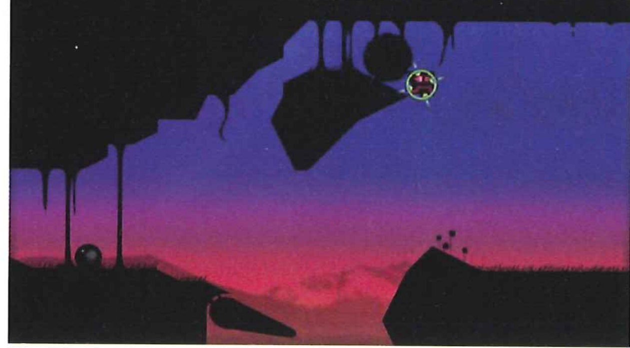
Argumento
¿Argumento? Bueno, hay una bola. Y la bola va rodando por distintos sitios. Y en el fondo hay paisajes. Y todo es muy bonito. Se podría definir como surrealismo a contraluz.

EL DATO
NightSky es un juego más bien corto, que puede completarse en unas cuatro o cinco horas





El contraluz, los colores y la música consiguen que NightSky sea una experiencia relajante.





NightSky

Un puzle 'ambiental' en el que todo fluye relajadamente...

Los juegos deportivos tienen el monopolio de los balones en los videojuegos, pero de vez en cuando aparecen títulos con pelotas que no se llaman FIFA, ni Pro Evolution Soccer ni NBANosequé. Este NightSky, desarrollado por uno de los creadores 'indie' más populares, Nifflas, y llevado a 3DS por Nicalis, es un ejemplo de cómo se pueden hacer cosas muy interesantes con esferas... además de pegarles patadas.

Viva la física

En NightSky manejamos una bola: la hacemos girar, la hacemos girar más rápido, la detenemos. Y nada más, el **control es simple y muy accesible**. Pero todo lo que hay alrededor de esa bola consigue que el juego sea mucho más complejo que simplemente hacer rodar una pelota. Y no, no hay enemigos, ni jefes, ni violencia.

Las físicas funcionan estupendamente y nos ayudan a predecir el comportamiento de la esfera y a calcular mejor nuestros movimientos. **Los niveles están muy bien diseñados**, se resuelven de forma intuitiva, y más de una vez nos obligan a detenernos y pensar qué es lo que nos está pidiendo.

Uno de los puntos más interesantes del juego son los 'robots', que solo funcionan cuando la bola se introduce en ellos y actúa como su motor. Girando la esfera, activamos los mecanismos de preciosas máquinas que vuelan, ruedan y caminan. Algunos niveles modifican la gravedad u otras variables para marcar un ligero cambio de ritmo. Los puzles aguantan el tipo y entretienen suficientemente durante las cuatro o cinco horas que dura el juego.

Las **formas imposibles, surrealistas y ensoñadoras** de los escenarios, los colores y la música contribuyen a crear una atmósfera calmada en un título que no está pensado para jugarse con prisas. NightSky es **bueno como juego de puzles**, entretiene y consigue que el jugador se sienta inteligente. A decir verdad consigue ser algo más que eso: una experiencia relajante alrededor de tu 3DS, que desafía por igual al jugador de "una partida" como al veterano. Este se sentirá tentado por su 'Modo Alternativo' desbloqueable. Y ambos se deleitarán por el sonido de la b.s.o del músico de jazz Chris Schlarb.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★☆☆

Valoración
Los puzles funcionan bien gracias a unas físicas muy conseguidas. Lo mejor del juego, los mecanismos que utilizan la bola como motor.

Total **71**



7

Género **Carreras**
Compañía **EA/Criterion**
Jugadores **1-8**
Precio **69,95 €**
www.needforspeed.com

Argumento

Como piloto de carreras ilegales en la ciudad de Fairhaven, debes demostrar tu pericia al volante y lograr puntos para ascender en el ranking de "los más buscados".

Need for Speed Most Wanted U

Cóctel de gasolina y demolición a 300 km/h

Wii U estaba necesitada de velocidad, una sensación buscada desde su primer día de vida. Por eso, Criterion Games, estudio famoso por su gran resultado en la saga **Burnout**, ha versionado a la consola de Nintendo su última entrega de Need for Speed, que fue uno de los mejores títulos de conducción arcade de 2012.

El juego está ambientado en Fairhaven, una ciudad ficticia inspirada en las típicas urbes estadounidenses, con su centro lleno de rascacielos, su puerto, su zona industrial o sus circunvalaciones. Se trata de un **mundo abierto** por el que podemos conducir a placer. Sin embargo, es en las carreras donde se disfruta de verdad, merced a la **mezcla de velocidad arcade y destrucción** con que carbura el motor de Need for Speed Most Wanted U. Las "caricias" a los rivales y la perenne presencia de la policía dan pie a un festival de diversión, en el que objetivo es derrotar a los diez pilotos que copan el ranking de "los más buscados".

Un garaje de auténtico lujo

El título nos pone al volante de **46 vehículos** de marcas tan conocidas como BMW, Audi, Mercedes, Maserati, Bugatti, Aston Martin, Chevrolet o Ford. Lo mejor es que casi todos los coches están dispo-

El Gamepad, amigo del copiloto

Gracias al polivalente Wii U GamePad, se puede disfrutar en cooperativo. Mientras uno juega con el mando Pro o el Wiimote, otra puede usar la pantalla táctil del gamepad para eliminar el tráfico de forma instantánea, cambiar entre el día y la noche o ralentizar a la policía durante las persecuciones. Además, el juego dispone de 'Off-Tv', para jugar desde el pad.







La ciudad de Fairhaven está inspirada en las típicas urbes estadounidenses, con sus enormes circunvalaciones para hacer el cafre. La extensión es bastante considerable.



El control tiene un marcado tono arcade: aunque suframos un accidente, reaparecemos inmediatamente sobre la carretera, listos para seguir liándola parda.



Carne de desguace

Las carreras están llenas de acción. No sólo hay que acelerar, sino también dar a los rivales y esquivarlos.



Hay dos cámaras: una exterior y otra en la que no vemos parte alguna del coche. Podemos vigilar por dónde vienen los rivales.



Los efectos de iluminación son la estrella del apartado gráfico: los atardeceres o los reflejos de la lluvia están muy conseguidos.

nibles desde el primer minuto. Hay varios tipos de evento. En primer lugar, tenemos las **carreras al uso**, en las que nos enfrentamos a siete pilotos, ya sea dando dos o tres vueltas a un mismo trazado o yendo de un punto a otro de la ciudad. En segundo lugar, están las **pruebas de velocidad**, consistentes en superar un determinado trazado manteniendo cierta velocidad media. Finalmente, están las **Carreras Most Wanted**, en las que nos enfrentamos, cara a cara, a diez superdeportivos. Si ganamos, luego hay que "derribar" al rival y su coche será nuestro. Derrotar a esos diez pilotos lleva unas ocho horas, para lo cual no es necesario superar los **61 eventos** de que consta el juego: basta con obtener un millón de puntos de experiencia.

El multijugador admite hasta **ocho usuarios**, y permite disputar carreras clásicas, pruebas cronometradas, carreras por equipos y desafíos consistentes en chocar con los rivales, aparcar antes que nadie en un lugar determinado, pasar por dentro de tuberías... A eso, hay que añadir el **Autolog 2.0, una especie de multijugador social** que invita a picarse por batir los récords de nuestros amigos (lo que incluye eventos, radares de velocidad o saltos), mientras estamos en nuestra propia partida.

HAY 46 COCHES, DE MARCAS COMO BMW, BUGATTI, MASERATI O ASTON MARTIN

Abrillantando la carrocería

Para adaptar su obra a Wii U, Criterion ha añadido nuevas características. La más destacada es sin duda la adaptación

El componente social del Autolog

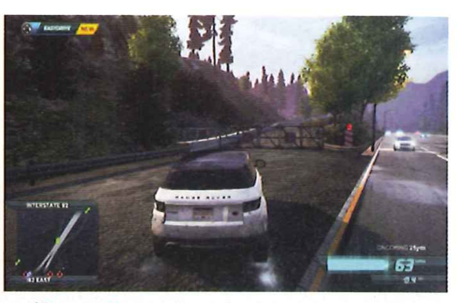
Aunque estemos jugando solos, Need for Speed permite compartir con nuestros amigos todos nuestros récords, para que nos piquemos. Eso incluye la velocidad de paso por los 66 radares que hay, la distancia de vuelo en los 156 saltos ocultos tras vallas de publicidad o los cronos de cada evento.



Los saltos y las rampas están por todas partes. Si reventamos ese cartel de EA Sports, hay premio en forma de puntos de experiencia.



➲**Hay siete categorías de coches:** muscle, deportivo, convencional, gran turismo, exótico, todoterreno y bólido. El manejo varía.


➲**Los atajos** son importantes para ganar unos segundos que nos pueden venir de perlas. Hay neumáticos que se adaptan mejor a la tierra.

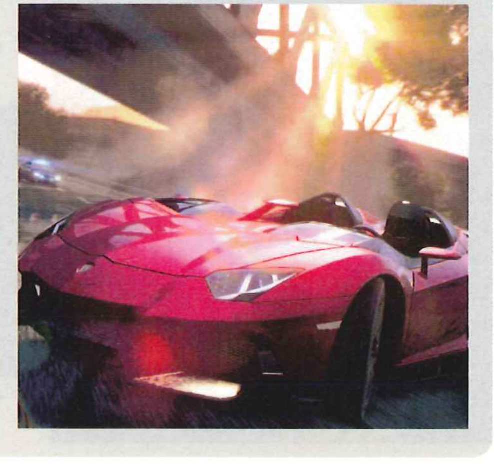


➲**El ciclo día-noche** es progresivo, aunque también se puede cambiar instantáneamente con la pantalla del gamepad, si así lo deseamos.

Incluye el "Ultimate Speed Pack"

La versión de Wii U del juego incluye de serie un contenido descargable, que añade cinco coches extra (como el Hennessey Venom GT Spyder, el Lamborghini Aventador J o el Pagani Zonda R) y catorce eventos nuevos.







➲**El multijugador** admite hasta ocho usuarios simultáneos. Además de carreras clásicas, hay desafíos, como ejecutar el salto más largo o pasar más veces que nadie por dentro de una tubería abandonada.

➲ del **Gamepad como potencial cooperativo**, en el llamado modo Copiloto. Así, un segundo jugador puede usar la pantalla táctil para que, inmediatamente, el tráfico desaparezca o para que se haga de día o de noche. Eliminar el tráfico hace que el juego pierda mucho de su encanto, pero, al menos, sirve para que hasta los menos duchos puedan jugar sin frustrarse. Asimismo, el gamepad puede usarse para mostrar el mapa, coger las curvas con ayuda del giroscopio y, por supuesto, jugar con la tele apagada.

La jugabilidad es sobresaliente, con **carreras llenas de destrucción y emoción**. Además, se ha mitigado un poco el "efecto goma" habitual de la saga (es decir, que sea imposible despegarse de los rivales, por muy bien que se conduzca). No obstante, a veces el control resulta un poco tosco, sobre todo a la hora de tomar los giros, ya que el botón de derrape no funciona con toda la precisión que

EL AUTOLOG ASEGURA LOS PIQUES POR BATIR LOS RÉCORDS DE LOS AMIGOS

nos hubiera gustado, poniéndonos minuciosos. Gráficamente, el juego cumple con creces: **coches sólidos**, excelentes efectos de iluminación, una ciudad grande y variada, sistema de daños (aunque no afecta al control)... Lo único que falla es la lentitud de algunas texturas en cargarse, a medida que avanzamos hacia el horizonte.

Estaba claro que los usuarios de Wii U necesitábamos un Need for Speed así: serio, espectacular, con un uso ciertamente aprovechable del gamepad y un gran modo online.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
La ciudad es muy variada y los coches lucen sólidos. Sólo falla la carga de algunas texturas.

Diversión ★★★★
Las carreras rebosan emoción, y el componente social del Autolog le da muchísima vidilla.

Multijugador ★★★
El multijugador para ocho usuarios es bastante completo, aunque le faltan opciones para ser rompedor.

Duración ★★★
El modo principal se puede acabar en unas ocho horas, pero es bastante rejugable y hay online.

Lo mejor y lo peor

La ciudad de Fairhaven. La acción que desprende. Los piques del Autolog 2.0.

El control en los giros resulta un poco brusco. Hay texturas que tardan en cargarse.

Nuestra opinión

Un excelente arcade de conducción

El mejor juego de velocidad de Wii U. La adrenalina que desprenden sus carreras, la preciosa Fairhaven, la solidez de los coches, perfectamente reproducidos, y los piques del Autolog, lo convierten en imprescindible.

Te gustará...

Más que...


Sonic & All-Stars Racing Tran. (Wii U)

Menos que...

Mario Kart (Wii)

Total









Género **Aventura**
Compañía **Activision**
Jugadores **1**
Precio **59,95 €**
www.activision.es



Argumento
Un incidente en Oscorp ha permitido la huida de varios "interespecies" (peligroso híbridos entre hombre y animal). Solo alguien tan poderoso como ellos podrá cazarlos.



Spidey vuelve a moverse libremente por NY en una aventura que continúa la trama de la película.





The Amazing

Spider-Man Ultimate Edition

Para proteger Manhattan, hay que ser un héroe asombroso.



EL DATO
Esta edición incluye extras como el traje clásico, más misiones y a Stan Lee como personaje jugable

Spider-Man protagonizó un **"reboot" cinematográfico** el pasado verano, y ahora vamos a descubrir qué, después del final de la peli, se lió una bien gorda: una epidemia se extendió por la isla de Manhattan, propagada por un montón de "interespecies" (híbridos de humano y animal) escapados de Oscorp. Así que Peter, ponte el traje...

Ven a New York

En este *sandbox*, Spidey se mueve por **una amplia recreación de Manhattan**, balanceándose entre rascacielos y bajando a tierra para superar misiones de la aventura principal (incluidas peleas con villanos como el Rino, el Escorpión o Alimaña) y realizar tareas secundarias como sacar fotos o detener crímenes. Y todo más rápido que nunca gracias a **su nuevo Ataque con Red**, que nos permite ralentizar la acción y, desde una vista subjetiva, salir disparados hacia donde elijamos. Esta habilidad es también la base del sencillo pero **efectivo sistema de combate**: un botón para golpear, otro para esquivar cuando lo indique el sentido arácnido y otro para disparar redes basta para, combinados con el Ataque con Red, saltar a toda velocidad contra los enemigos y salir disparados si hace falta. Aunque **usar el sigilo** y pillar a los malos desde el techo será también una buena estrategia. Lo malo es que a la larga las misiones son repetitivas y poco imaginativas, lo que unido a unos gráficos justitos (sobre todo por la simple recreación de la ciudad) hacen que el juego entretenga pero no sea capaz de emocionar.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆

Valoración
Meterse en la piel de Spidey siempre es divertido cuando sus poderes están bien reflejados. Pero el desarrollo peca de repetitivo.

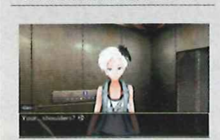
Total **79**

NINTENDO 3DS





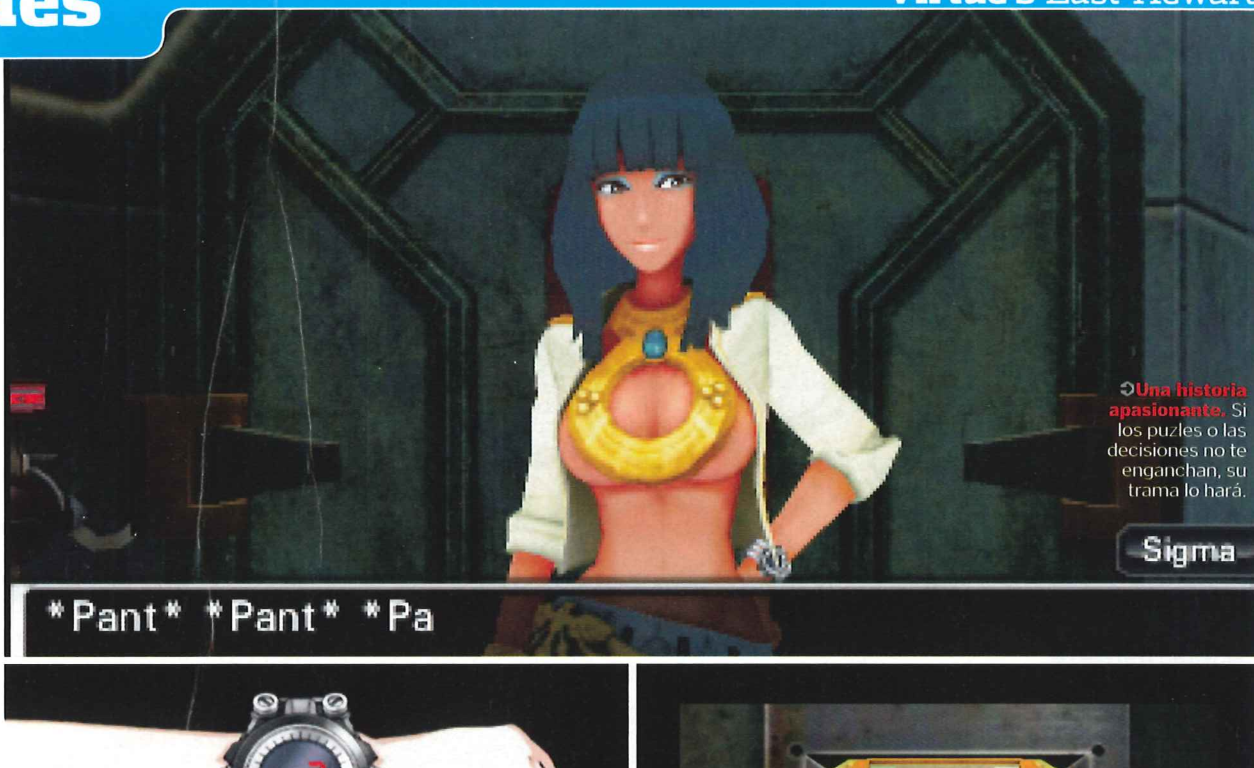
Género **Aventura Gráfica**
Compañía **Rising Star**
Jugadores **1**
Precio **34,95 €**
virtueslastreward.com



Argumento
Escapa de un extraño edificio en el que, junto a 8 personas más, te ves obligado a participar en un macabro juego en el que todos pueden perder sus vidas.

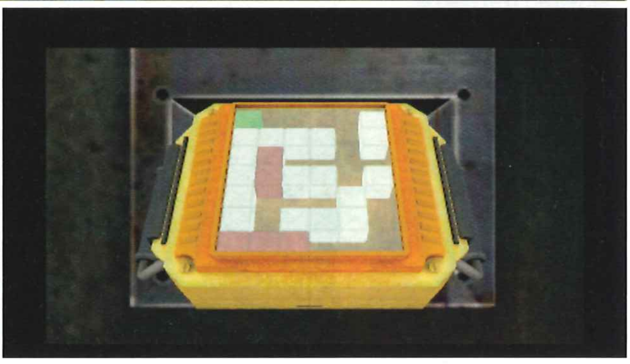


DESCÁRGATE
la galería de pantallas 3D



Una historia apasionante. Si los puzles o las decisiones no te enganchan, su trama lo hará.





Virtue's Last Reward

¿Confiarías en un desconocido estando tu vida en juego?

La nueva aventura de **Chunsoft** (creadores de los primeros **Dragon Quest**, entre otras joyas) por fin llega a España en formato físico. Su nueva genialidad es un extraño cóctel de novela visual (en la que charlamos con otros personajes y tomamos decisiones) y juego de puzles, en los que debemos hallar la solución para **escapar de cada una de las habitaciones** en las que entramos.

Elige tu propia aventura

Sin saber cómo ni porqué, somos encerrados en una misteriosa instalación. Pero no estamos solos, **nos acompañan otros 8 personajes**. Juntos debemos enfrentarnos a cada una de las habitaciones que contienen los puzles, aunque debemos hacerlo en grupos de 3. Una vez que lo hayamos resuelto, nos enfrentamos con lo más divertido de todo: decidir si traicionamos o cooperamos con nuestros colegas. Y es que el único modo de salir de esa pesadilla es consiguiendo puntos BP. ¿Y cómo se consiguen? Pues al elegir si nos aliamos o no con nuestros compañeros. Es una versión **del conocido dilema del prisionero**. De este modo, si cooperamos y nuestra pareja también lo hace recibimos dos puntos, si ambos nos traicionamos obtenemos 0. Y aquí viene lo mejor, si traicionamos pero nuestra pareja colabora, recibimos tres puntos y a él/ella le restan dos, y viceversa. Esto es lo que mantiene la tensión durante las numerosas escenas de vídeo y conversaciones, ya que tratamos de **descubrir sus verdaderas intenciones** según sus acciones. Para hacerlo aún más interesante, todos empiezan con tres puntos, y el que llegue a 0, morirá. El juego tiene **más de 20 finales**, a los que accedemos en función de las decisiones que tomamos. El apartado técnico no es para tirar cohetes, y **no está traducido al castellano** (voces en japonés, textos en inglés) pero por su intrigante argumento (al estilo de pelis como Cube, Saw o mejor aún), lo divertido de sus puzles y los apasionantes momentos de traición nadie en su sano juicio (si sabe inglés) debería perdérselo.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆

Valoración
Un juego atípico que puede no gustar a jugadores ansiosos, pero que es una de las mejores aventuras gráficas de los últimos tiempos.

Total **88**



NINTENDO 3DS



Género **Acción**
Compañía **Namco Bandai**
Jugadores **1-8**
Precio **39,95 €**
es.namcobandaigames.eu



Argumento
El juego narra los acontecimientos de Naruto Shippuden y otras historias con el tono más desenfadado y autoparódico de la serie Rock Lee & His Ninja Pals.



DESCÁRGATE
la demo de la eshop



➲ **Naruto y Lee** disponen de sus movimientos característicos, como el Rasengan de Naruto.

Naruto Powerful Shippuden

Una manera diferente de entender el mundo ninja

EL DATO
Podemos invocar más de 10 conocidos personajes distintos para que nos ayuden en combate

En su nuevo juego, Naruto comparte protagonismo con Rock Lee, o "Cejacas", como le llama él. No en vano, el título está basado en la serie spin-off **Rock Lee & His Ninja Pals**, que gira alrededor de Lee y muestra un aspecto menos serio y más "super deformed" de los personajes, para presentar capítulos con un enfoque **más light, infantil y centrado en la comedia** que la serie principal. Por lo tanto, el juego es también sencillo, accesible y fácil de digerir.

Doble aventura

Powerful Shippuden está dividido en **misiones cortas y sencillas**, ideales para una portátil. Accedemos a estas misiones a través de dos mapas, uno para Naruto y otro para Rock Lee, y en cada uno manejamos a uno de ellos. El juego está pensado para que **alternemos entre los personajes**, ya que hay niveles que sólo se pueden desbloquear tras haber obtenido un cierto número de llaves que habremos de hallar en ambos mapas. Las misiones se basan en una jugabilidad de **acción en avance lateral**, con objetivos como derrotar a un número de enemigos, encontrar objetos, defender un punto, abrirse paso hasta el final del nivel en un tiempo determinado o enfrentarse a grandes enemigos de la serie como los **Akatsuki** y **Orochimaru**. Hay también un sistema de experiencia para subir niveles y habilidades, que nos recompensa con más puntos si cumplimos ciertos objetivos. Es un planteamiento divertido, pero un poco empañado por la excesiva simpleza de los entornos y la repetición de escenarios y objetivos. Por su parte, las introducciones a las misiones, con sencillas imágenes estáticas y graciosos diálogos, refuerzan la divertida estética, que acaba siendo el punto fuerte del juego.

➲ Puntuaciones

➲Gráficos	★★☆☆☆
➲Diversión	★★★☆☆
➲Multijugador	NO TIENE
➲Duración	★★★☆☆

Valoración
Un juego entretenido que los fans de Naruto sabrán apreciar en su justa medida. Vale la pena probarlo pese a sus carencias.

Total **73**

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





J. CARLOS GARCÍA

1. New Super Mario Bros. U
2. LEGO City Undercover
3. Need for Speed Most Wanted U
4. NintendoLand
5. FIFA 13





ROBERTO J.R. ANDERSON

1. LEGO City Undercover
2. Monster Hunter 3 Ultimate
3. Luigi's Mansion 2
4. New Super Mario Bros. U
5. Assassin's Creed III





LAURA GÓMEZ

1. Little Inferno
2. Castlevania Mirror of Fate
3. Monster Hunter 3 Ultimate
4. Nightsky
5. The Cave

Wii



Recibe un nuevo impulso con la llegada de la nueva Wii Mini.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Beat the Beat Rhythm Paradise	237	85
Bit.Trip Complete	234	86
Boom Street	230	81
Call of Duty Black Ops	218	92
Call of Duty Modern Warfare 3	230	93
Carnival Salvaje Oeste 3D	234	75
Cars 2	224	80
Castlevania Rebirth (WiiWare)	222	4/4
Conduit 2	222	88
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	**243**	**80**
Vuelve Mickey, pero esta vez no está sólo: cuenta con Oswald para salvar el Páramo en una aventura de acción y saltos para dos jugadores.		
Disney Universe	228	84
Donkey Kong Country Returns	**218**	**94**
 Una obra cumbre de las plataformas 2D. Donkey y Diddy en un juego difícil, retador, precioso y genial. Se puede jugar a dobles.		
ESDLA Las Aventuras de Aragorn	216	83
FIFA 12	228	84
FlingSmash	218	78
Football Up (WiiWare)	231	79
Goldeneye 007	217	93
Guitar Hero Warriors of Rock	216	91
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
Just Dance 4	241	78
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Madagascar 3 De marcha por Europa	237	69
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Mario Sports Mix	219	85
Masters Tiger Woods PGA Tour 12	223	86
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
Moto Heroz	228	87
Mystery Case Files Malgrave	226	71
NBA 2K12	230	85
NBA 2K13	241	80
NBA Jam	216	83
New Super Mario Bros. Wii	**230**	**95**
Un clásico que no pasa de moda: Mario volvió a las 2D pero permitiendo 4 jugadores simultáneos... y poniendo por las nubes la diversión.		
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Pokémon Rumble (WiiWare)	230	88
Poképark 2	233	70
Project Zero II Wii Edition	236	90
Rabbids Regreso al Pasado	217	85
Rage of the Gladiator (WiiWare)	222	73
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Rock Band 3	218	92
Sengoku Basara	216	81
Shaun White Skateboarding	217	82
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	**241**	**88**
Acción, aventura y toques de rol para un juego mágico: pon tus gigantes sobre el Portal y aparecerán en la tele. ¿Puedes resistirte a coleccionarlos?		
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Sonic Colours	217	93
Sonic & SEGA All-Stars Racing	208	92
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Super Mario Galaxy 2	**212**	**100**
 El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.		
Top Spin 4	221	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Vampire Crystals (WiiWare)	244	86
Virtua Tennis 4	222	83
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90
Zelda Skyward Sword	**229**	**99**
El origen de la saga en el Zelda más grande y profundo. El mando y el nuchuk se convierten en tu espada y el escudo en esta obra maestra.		

Wii U

Menudo mes: un sandbox de LEGO, deportivos ilegales y Monster Hunter.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Batman Arkham City Armoured Ed.	242	90
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Chasing Aurora (eShop)	243	79
Darksiders II	242	90
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
FIFA 13	242	91
Fist of North Star 2 (eShop)	245	72
Just Dance 4	243	80
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO City Undercover	**246**	**91**
Convertido en el agente Chase McCain, patrulla LEGO City pilotando más de 100 vehículos y supera divertidas misiones de acción y saltos.		
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	**246**	**92**
 Crea a tu personaje y lánzate a cazar las bestias gigantes más peligrosas solo, junto a otros 3 jugadores en modo online... o en conexión con 3DS.		
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
 Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafios para un jugador y un multijugador supremo.		
Ninja Gaiden III Razor's Egde	243	70
Nintendo Land	242	90
Need For Speed Most Wanted U	246	90
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Tank! Tank Tank!	244	70
The Cave (eShop)	245	80
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Vengadores Batalla por la Tierra	245	71
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- **Luigi's Mansion 2,** o como 3DS toca el cielo otra vez.
- LEGO City Undercover: Wii U tiene un imprescindible.
- **Virtue's Last Reward**, aventura gráfica de primera.
- Need for Speed, el mejor arcade de coches, en Wii U.
- **Monster Hunter 3:** Wii U y 3DS cazan juntas.

3DS



El catálogo de la portátil mejora mes a mes... aunque parezca imposible.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Art of Balance Touch! (eShop)	237	75
Asphalt 3D	223	79
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Cars 2 (DS)	225	80
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Colors! 3D	235	90
Crinsom Shroud (eShop)	224	70
Dead or Alive Dimensions	**223**	**89**

Una versión especial que recupera los luchadores y argumentos de las cuatro primeras entregas de la saga. Lucha completamente en 3D, accesible y vibrante... y con modo online.

Nombre	Número	Nota
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Dragon Quest VI (DS)	223	85
Driver Renegade 3D	227	73
Dual Pen Sports	227	66
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fractured Soul (eShop)	244	80
Freakyforms Deluxe	238	72
Ghost Recon Shadow Wars 3D	223	83
Gunman Clive (eShop)	244	75
Heroes of Ruin	236	88
Hydroventure Spin Cycle	244	70
I must Run (DSi Ware)	236	70
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	**232**	**95**

El ángel Pit protagoniza uno de los juegos de acción más profundos y originales de los últimos años. Elige entre cientos de armas, tanto en la campaña para un jugador como online.

Nombre	Número	Nota
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90
Kingdom Hearts 3D	238	89
LEGO Batman 2	238	77
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**

Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.

Nombre	Número	Nota
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Lost Town The Jungle (eShop)	241	70
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Mario Tennis Open	235	91
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mario Kart 7	**230**	**96**

Imprescindibles las carreras más competidas que nunca de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!

Nombre	Número	Nota
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**

El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.

Nombre	Número	Nota
Nightsky (eShop)	246	71
Okamiden (DS)	221	90
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Paper Mario Sticker Star	**242**	**93**

Ayúdate de una buena colección de pegatinas para disfrutar del Paper Mario con más acción que ha diseñado Nintendo. Con mucha exploración y diálogos cargados de humor.

Nombre	Número	Nota
Pac-Man & Galaga Dimensions	227	73
PES 2013 3DS	243	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Plantas contra Zombis (DSi Ware)	230	86
Pokémon Av. entre las Teclas (DS)	239	75
Pokémon Blanca 2 y Negra 2 (DS)	240	96
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90
Pr. Layton Llamada Espectro (DS)	229	90
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
Pyramids (eShop)	230	70
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**

La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.

Nombre	Número	Nota
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Shantae Risky Revenge (DSiWare)	225	4/4
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Shinobi	229	78
Solatorobo (DS)	225	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
SpeedThru Potzol's Puzzle (eShop)	234	70
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Monkey Ball	223	75
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
Thor Dios del Trueno	223	73
Urban Champion (3D Classic)	234	70
Virtue's Last Reward	**246**	**88**

Nueve personajes encerrados en un misterioso escenario intentan escapar. Tú eres uno de ellos... y no puedes fiarte de nadie en esta mezcla inquietante de juego de puzles y novela interactiva.

Nombre	Número	Nota
VVVVVV (eShop)	236	90
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda Ocarina of Time	**224**	**96**

Remake en 3D del que muchos aún consideran el mejor juego de la historia. Una inmensa y profundísima aventura llena de épica. Cabalgar sobre Epona por los campos de Hyrule es algo más.

Nombre	Número	Nota
Zen Pinball (eShop)	231	75
Zombi Slayer Diox (eShop)	238	65

TOP 10 JUEGOS PARA EXPLORAR



1 Layton y la Máscara... (3DS)



2 Virtue's Last Reward (3DS)



3 Mighty Switch F. (Wii U/ 3DS)



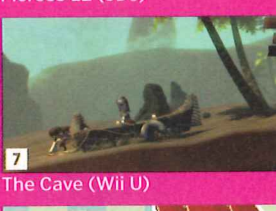
4 Fallblox (3DS)



5 Trine 2 (Wii U)



6 Picross E2 (3DS)



7 The Cave (Wii U)



8 Super Scribblenauts (DS)

9 Hydroventure Spin Cycle (3DS)



10 Angry Birds Trilogy (3DS)

Así nació... Famicom

Si cumples más de 30, seguramente esta haya sido la consola de tu infancia. Ahora celebramos que ELLA cumple 30 años.



¿Sabías que...?

...Nintendo inició negociaciones con la mismísima Atari para llevar la Famicom a Estados Unidos bajo el nombre de Nintendo Advanced Video System y con un teclado de ordenador en el pack. Finalmente no hubo acuerdo y acabó llegando la NES.

El año 1983 fue clave para la industria del videojuego. Si no llega a ser por la Famicom/NES, probablemente no estarías leyendo esta revista, y los videojuegos quizás serían una historia de abuelete Cranky. Porque en la cuna del videojuego, Estados Unidos, había tantas consolas (Magnavox Odyssey, Atari 2600 y 5200, la ColecoVision, la Coleco Gemini, la Fairchild Channel F System II, Intellivision de Mattel...) y juegos mediocres, como el mítico E.T, que el mercado no podía estar más saturado y la gente más aburrida del ocio electrónico.

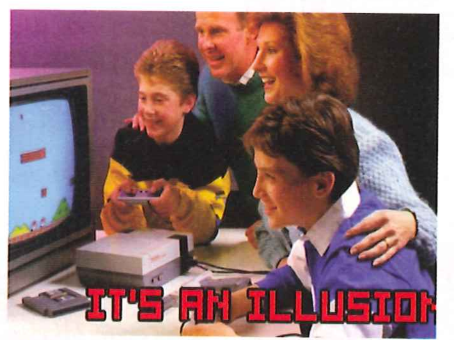
El futuro dependía de Japón, pero nadie lo sabía aún. Con **Hiroshi Yamauchi** al frente, Nintendo empezaba a ser referente en el sector de los juguetes electrónicos. Él apostó por el ingenio de **Gunpei Yokoi** y empezaron a vender juguetes curiosos, probaron suerte en los salones recreativos y, desde 1977, una serie de consolas de sobremesa: las Color TV Game. No les fue mal, y a principios de los 80, el exitazo de las Game & Watch y el arcade Donkey Kong confirmaron a Nintendo que había que seguir apostando por los videojuegos.

El siguiente paso era que la gente pudiera jugar en sus casas a títulos que no tuvieran nada que envidiarle a los que arrasaban con la calderilla en los salones recreativos. Y con esa idea nació Famicom en 1983. Los ingenieros de Nintendo introdujeron mejoras en el chip de la **Atari VCS** (Video Computer System) para conseguir una consola de 8 bits más potente. Y como ya es seña de identidad en la Gran N, el mando era innovador: cambiaba los típicos (y frágiles) joysticks de las consolas de la época por un pequeño mando rectangular en el que llamaba la atención su cruceta, una versión mejorada de la que Yokoi ideó para las Game & Watch. Así, con un dedo se podían manejar todas las direcciones, y con la otra mano, pulsar los botones principales A y B. De hecho, incluía de serie dos mandos, anclados a la propia consola, y el segundo cambiaba los botones SELECT y START ¡por un micrófono! Esta característica se perdió en la NES y aquí no la tendríamos hasta la DS. Eso sí, no compartía con las G&W su limitación a un juego por consola gracias al formato de cartuchos intercambiables.

El 15 de julio de ese año, la Famicom



Hiroshi Yamauchi llevó a Nintendo por el camino del éxito: expandió la compañía a USA, trajo a Miyamoto...



Imágenes familiares saludaban la llegada del 'sistema de entretenimiento Nintendo' a Estados Unidos.

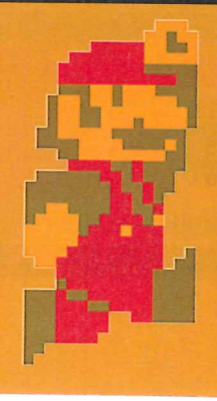
Mi consola lee... ¿disquetes?

El **Famicom Disk System** fue una unidad externa de disquetes para la Famicom. Muchos juegos, como el primer The Legend of Zelda, salieron en Japón en este formato, más barato que el cartucho. También se podía comprar disquetes vírgenes reutilizables e instalar juegos en unas máquinas especiales en tiendas.



Nacieron en Famicom

Eran tiempos en los que todo estaba por inventar en el mundo del videojuego. En la 8 bits de Nintendo se dieron los primeros pasos de muchas sagas y personajes de la historia de este mundillo. Pasen a nuestro "hall de la fama".



Mario
Mario y Luigi ya se habían estrenado en arcades, pero NES estrenó la saga y la mecánica que es videojuego en estado puro: saltos, monedas, champiñones, bloques...



Link
Miyamoto y Aonuma redefinieron los juegos de aventura con el primer Zelda que estrenó un pila para guardar la partida en el cartucho.

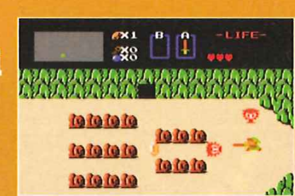


Samus Aran
Metroid es rompedor al incorporar un personaje femenino como protagonista que derriba el tópico de la damisela en apuros.

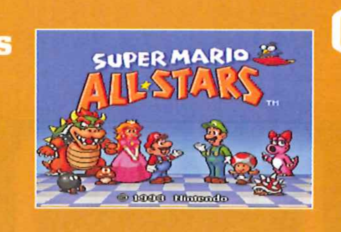


TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 68 **10 cosas... de Takashi Tezuka**
Había más, pero seleccionamos estas 10 curiosidades del creador japonés.



pág 69 **10 remakes**
Los remakes están de moda. Hacerlos y jugarlos. Te traemos 10 que te van a dejar con la boca abierta.

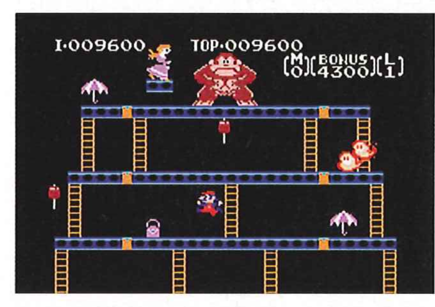




salió a la venta con un catálogo de tres juegos, todos ellos versiones de máquinas recreativas: Donkey Kong, su secuela Donkey Kong Jr. y Popeye. Al fin, la consola arrancaba... pero se colgaba. Un fallo en las primeras remesas provocaba cuelgues y obligó a Nintendo a reemplazar todas las unidades. Tras ese obstáculo, a Famicom empezó a irle muy bien, y Yamauchi no podía resistirse a buscar otro éxito lanzándola en Estados Unidos.

'Seal of Quality'

Pero recordemos que el mercado del videojuego estaba en crisis en EEUU. Para vender una consola allí... no podía parecerlo. Y la Famicom pasó de ser una consola a un "sistema de entretenimiento": Nintendo Entertainment System. Se rediseñó completamente el aspecto exterior de la máquina, ocultando la ranura para introducir los cartuchos bajo una tapa. Y el pack incluiría accesorios que la distinguieran del resto: la pistola de luz Zapper y el entrañable R.O.B. Con todo, el lanzamiento de la NES en Estados Unidos fue paulatino, casi de prueba: en octubre de 1985 se puso a la venta en establecimientos de Nueva York, y se fue extendiendo a Los Angeles y finalmente a todo Estados Unidos a finales del año



Donkey Kong, Donkey Kong Jr. y Popeye fueron los tres títulos de estreno con el lanzamiento de Famicom.

EN OCTUBRE DE 1985 DOS AÑOS DESPUÉS QUE EN JAPÓN, NINTENDO LANZÓ LA NES EN EEUU

siguiente. Y para acabar con esa mala imagen de los videojuegos, Nintendo utilizó un chip de seguridad imprescindible para que la consola ejecutara juegos, y su "Seal of Quality", que indicaba que la calidad del juego había sido comprobada por Nintendo. Además, limitó a cinco el número de títulos que una desarrolladora podía lanzar al año para la consola. Con el objetivo de apostar más por la calidad que por la cantidad, la NES consiguió relanzar el mercado del videojuego, también en Europa. Y con títulos como **Super Mario Bros, Zelda, Metroid**... cómo no. Y nosotros no necesitaremos pilas de guardado ni contraseñas: tantos buenos momentos con la consola jamás se borrarán de nuestras cabezas.

Carátulas históricas

El formato de las cajas de los juegos de Famicom en Japón es distinto: horizontales y más pequeñas y coloridas que las que recibimos en Europa para NES. Las del Disk System resultan más curiosas aún, y fueron las primeras de muchos de nuestros héroes.



Super Mario Bros. 2



Metroid



Legend of Zelda



Castlevania



HOMENAJEANDO A LA HERMANA MAYOR
Nintendo ha lanzado ediciones especiales de los distintos modelos de Game Boy Advance basadas en el diseño de Famicom y NES. Y para rematar, la línea NES Classics. Un puntazo.



Los RPG
Con juegos como Dragon Quest primero y Final Fantasy después, Enix y Square sentaron las bases del género rolero en consolas.

Los 'Marios' deportivos
Ya estamos acostumbrados a que Mario se eche unas pachangas al tenis, golf... pero en NES le picó el gusanillo. ¡Y hacía de árbitro!

Los juegos de apuntar
NES nos enseñó antes que Wii que había muchas formas de jugar aparte de pulsar botones en el mando. Duck Hunt y Operation Wolf son ejemplos.

Juegos para "pasarlo mal"
Muchos juegos heredaban de su origen arcade su elevada dificultad. Y en la mayoría no se podía guardar los progresos.

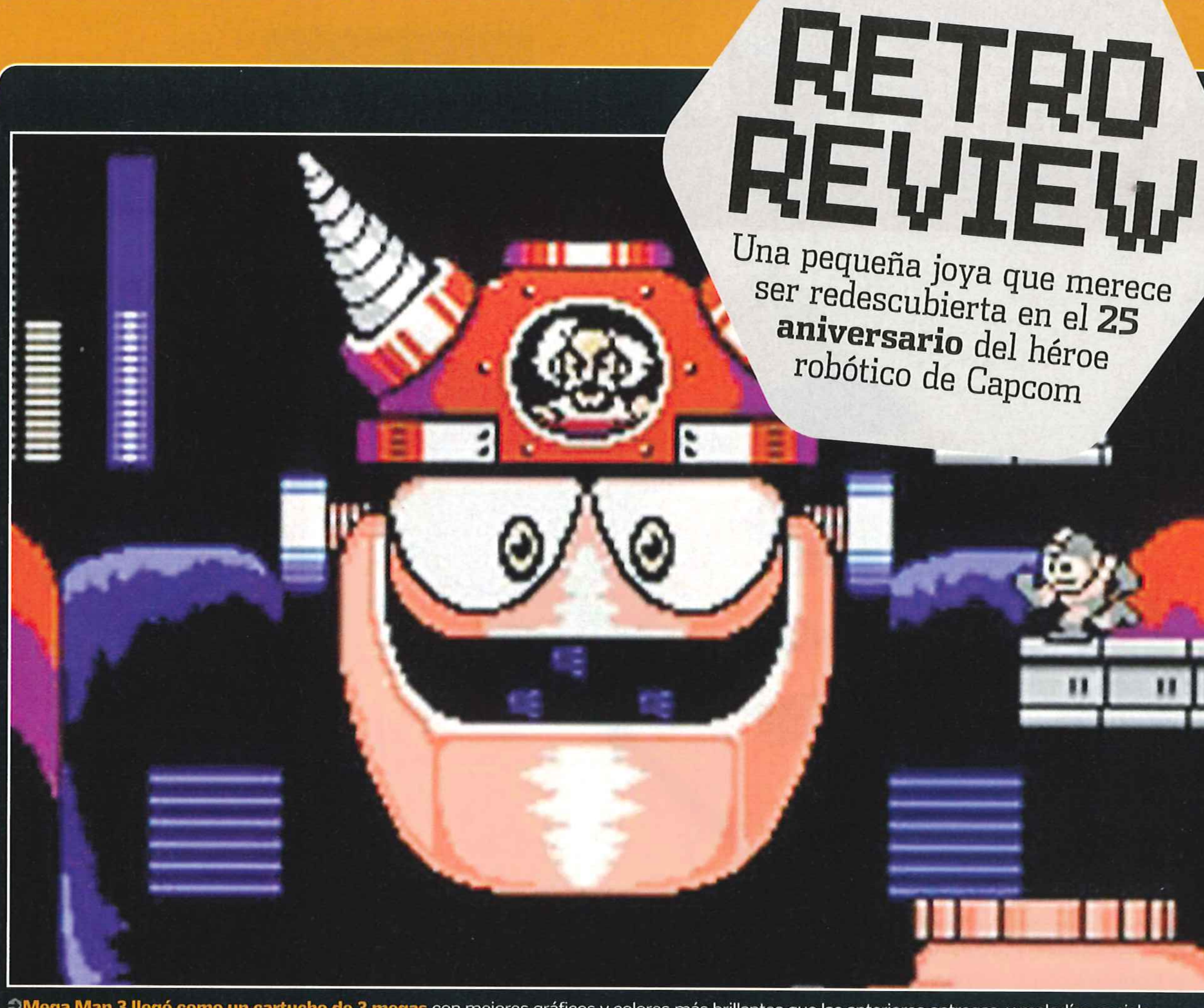
RETRO REVIEW

Una pequeña joya que merece ser redescubierta en el **25 aniversario** del héroe robótico de Capcom



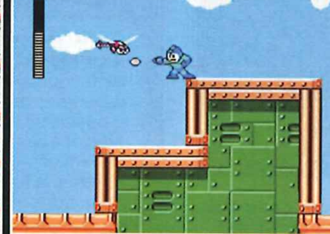
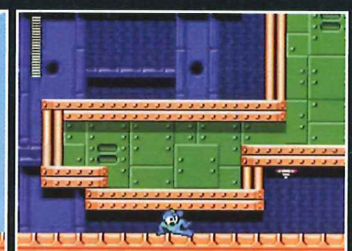
- Acción/Plataformas
- Capcom
- NES
- 1990
- 7.990 pts (48€)
- 1 jugador
- Disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
Un auténtico mito que retoma el guión de la saga. Derrota a los robots maestros del Dr. Willy.
NOTA: 4/4



Mega Man 3 llegó como un cartucho de 3 megas con mejores gráficos y colores más brillantes que las anteriores entregas, y melodías geniales.

Los saltos se mezclan con la destrucción de enemigos a diestro y siniestro. Y encima, con unos gráficos y una estética con mucho humor.


Mega Man 3

¿Sueñan los androides con aventuras y retos imposibles?

El robot azul de Capcom es uno de los grandes iconos de los videojuegos. Comenzó su andadura en 1987 y sus entregas continúan siendo superventas en la actualidad. La serie original, que cuenta con seis episodios para NES, es toda una experiencia para los jugadores, y la tercera parte es de nuestras favoritas.

El mejor robot, sin duda

Si bien hay consenso en que la segunda parte marcó el camino a seguir por la saga, definiendo el tono de las aventuras y mecánicas características, y mejorando gráficos y músicas, es esta tercera parte, lanzada nada más iniciarse la década de los noventa, la que eleva todos esos elementos y los potencia. No solo eso: Mega Man 3 amplía la mitología y da la forma definitiva al universo de Mega Man que conocemos en la actualidad.

En esta aventura no solo hacemos frente a los ocho primeros Robot Masters de turno, sino que, en el colmo de la dificultad, tenemos que superar 4 fases con doble jefe final cada una antes de acceder a las dificilísimas fases del castillo del malvado Dr. Wily. La mecánica de Mega Man III no se ve alterada pese a estas novedades: vencer a cada jefe y obtener sus poderes para poder derrotar al siguiente enemigo. La lista de movimientos se amplió en este juego, donde nos podíamos deslizar por el suelo y saltar más alto o volar gracias al "perro-bot" Rush, que debuta en esta entrega. También vuelven los *power ups* coleccionables, como los tanques de energía. Y salir airoso de todas las fases pide máxima precisión de movimientos y nervios de acero.

Mejor en 8 bits

La serie Megaman continuó tras la sexta de NES con una entrega para SNES y otra para PlayStation. Y, recientemente y para





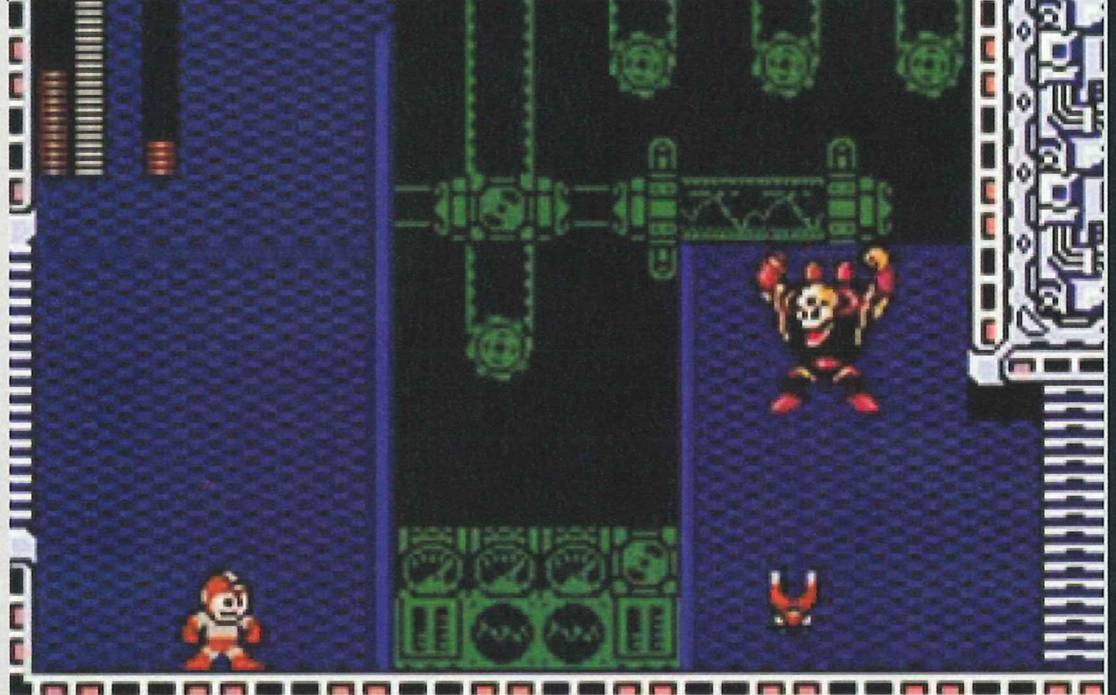
El éxito en Megaman III se logra disparando y saltando con total precisión. Y con buena memoria para recordar los patrones enemigos.



Los power ups aparecen dosificados por los escenarios. Los hay para restaurar salud o potencia de disparo, o para guardar energía extra en los momentos de apuro.

A falta de un malo...

Mega Man 3 los tiene a toneladas, Y varios de los jefes finales más recordados de la serie. Los 8 Robot Masters no ponen las cosas nada fáciles, pero luego tener que luchar contra Proto Man o contra los enormes ingenios del Dr. Wily (previo paso por difíciles pruebas) acaba con los nervios de hasta el más experimentado. Ni el sistema de passwords ayudaba a mantener la calma en los momentos de máxima tensión y dificultad.



PURA DIFICULTAD RETRO, MEGA MAN III REPRESENTA EL CONCEPTO 'HARDCORE'

regocijo de los fans más veteranos, ha vuelto al estilo de los 8 Bits tanto en estética como en desarrollo con los episodios 9 y 10 (lanzados hace pocos años para la CV de Wii). Que estos últimos tomen muchos elementos de la tercera aventura dice mucho de lo bien que lo hizo Capcom al lanzar este juego en 1990. Su frescura se mantiene aún hoy, a pesar de los años trascurridos. En muchos aspectos es una obra cumbre de un estilo de juego más exigente de lo que es habitual hoy en día. O quizá haya que decir "era", porque lo cierto es que muchos estudios independientes se inspiran ahora en títulos como este.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Manteniedo el desarrollo clásico, introdujo nuevos elementos que mejoraron la franquicia.

Era difícil en 1990 y lo sigue siendo hoy. Para algunos será un reto, pero otros no lo disfrutarán.

Nuestra opinión

Robot perfecto

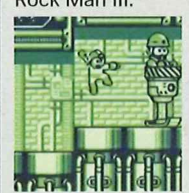
Mega Man 3 no solo mejora en gráficos y jugabilidad a los anteriores, además amplía la mitología de la serie y ofrece difíciles fases y enfrentamientos con jefes finales memorables.

Nota 85

5 Datos



A Mega Man se leconoce en Japón como Rock Man, su hermana se llama Roll (por el juego de palabras Rock & Roll) y Proto Man fue bautizado como Blues en Rock Man III.



Mega Man III también salió en Gameboy, aunque con diferente argumento y una dificultad mas ajustada.



Hay una versión mejorada del juego de NES editada en un recopilatorio de Megadrive con las tres primeras aventuras, mejoradas en gráficos y sonido.



Mega Man y Proto Man tienen encarnaciones en otras sagas conocidos como X y Zero. Mantienen los colores, pero su actitud y personalidad es más madura y agresiva.



Los fans de Mega Man pueden completar la serie con las descargas de los juegos de NES tanto para Wii como para Nintendo 3DS.

10 Remakes

¿A lo hecho, pecho? En videojuegos, a lo hecho, remake. Clásicos que se adaptan a los nuevos tiempos (y jugadores).



EL DATO
Para renovar un juego, a veces basta con el control. La serie New Play Control adaptó juegos de GameCube a Wii y su novedoso mando: Mario Power Tennis, Pikmin 1 y 2...

1


Super Mario All-Stars

(Nintendo, SNES, 1993) ¡4 remakes en uno! Los Mario de NES con gráficos de 16 bits, y, al fin, posibilidad de guardar partidas.

2


Game & Watch Gallery 2

(Nintendo, GBC, 1998) ¿Quién iba a decir en los 80 que existirían portátiles a color y que las Game & Watch renacerían en un cartucho?

3

Resident Evil

(Capcom, GameCube, 2002) La saga resucitó en exclusiva para GameCube con gráficos impresionantes. No es un remake, es EL remake.

4


Metroid: Zero Mission

(Nintendo, GBA, 2004) La primera aventura de Samus rehecha y ampliada con un epílogo memorable. Imprescindible para fans de la saga.

5


MGS: The Twin Snakes

(Silicon Knights, GC, 2004) Solid Snake se infiltró de nuevo en Shadow Moses con nuevas habilidades y gráficos muy mejorados.

6

Final Fantasy III

(Square-Enix, DS, 2007) Era la única entrega de la veterana saga inédita en Europa, hasta este "remake". Rol clásico a doble pantalla.

7


Klonoa

(Paon/Namco, Wii, 2009) La entrega original del gato plataformero salió en PlayStation, pero los nintenderos pudimos disfrutarla en Wii.

8


Castlevania The Adventure Rebirth

(M2, WiiWare, 2009) Christopher Belmont saltó de Game Boy a Wii con nuevos gráficos y banda sonora, más niveles y el mismo carisma.

9


Pokémon Oro Heartgold & Plata Soulsilver

(Game Freak, DS, 2009) Ahora no son 251, sino 453 Pokémon. Una de las entregas más queridas de saga, mejor que nunca en DS.

10


Zelda Ocarina of Time

(Nintendo, 3DS, 2011) Revivir en 3D el que, para muchos, es el mejor juego de la historia, es un privilegio al alcance de los usuarios de 3DS.

10
curiosidades sobre
Takashi Tezuka

1 Es Director General del Departamento de Desarrollo de Software de EAD, como Shigeru Miyamoto. Es un poco "Luigi": ha sido igual de importante en el desarrollo de algunos de los grandes juegos de Nintendo, pero ha estado en un segundo plano. Tezuka nació en Osaka en 1960, y tras graduarse en Diseño, se unió a Nintendo en abril de 1984, un año después del lanzamiento de Famicom.

2 Su primer trabajo en Nintendo fue en Devil World, una especie de Pac-Man en el que ayudó a Miyamoto con el diseño. Se dice que su protagonista, un pequeño dinosaurio verde que nace de un huevo, pudo ser el origen de Yoshi.

3 Su siguiente trabajo fue nada menos que en Super Mario Bros., donde trabajó como asistente de dirección. Dibujó los niveles a medias con Miyamoto.

4 Fue director y diseñador del primer The Legend of Zelda junto a Miyamoto, y se encargó de escribir el guión. Es aficionado a las novelas de fantasía como El Señor de los Anillos: ¿será por eso que Link ha salido un poco Legolas?

5 El gran salto profesional de Tezuka se produjo en 1990: se encargó de dirigir nada menos que Super Mario World, Zelda A Link To The Past y Yoshi's Island.

6 No es de extrañar que haya reconocido que su personaje favorito es Yoshi. Y es toda una garantía que vaya a supervisar el nuevo Yoshi's Epic Yard para Wii U.

7 Desde entonces ha participado en el desarrollo de decenas de juegos y ha sido productor de títulos como Animal Crossing. Si en los créditos de un juego ves el nombre Ten Ten, es él, que usa ese apodo.

8 Dos de los mejores juegos de la historia también llevan su nombre en los créditos: fue asistente del director en Super Mario 64 y supervisor en Ocarina of Time.

9 En la última década, ha sido el responsable de la saga más lucrativa de Nintendo: New Super Mario Bros. En el último E3 presentó New Super Mario Bros. U, tomando un papel cada vez más importante de cara al público.

10 Está casado, y su mujer, tímida y tranquila en apariencia pero temible cuando se enfada, inspiró la peculiar personalidad de los Boo.



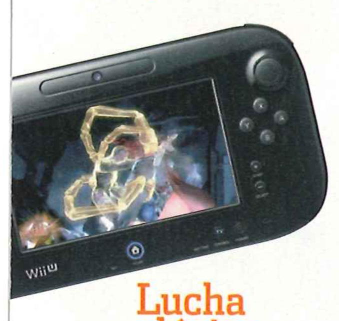
➲Con Aquam ya tenemos confirmados a todos los grande de la LIga de la Justicia... except Detective Marcia ¿Estará al final?



➲LUCHA
➲WARNER
➲19 ABRIL

Injustice Gods Among Us

Más héroes y villanos se unen a la gran batalla de DC Comics.



Lucha clásica

Injustice supone un retorno a **la lucha 2D** más clásica, también en su control: **stick y botones** para realizar ataques genéricos y combos propios de cada personaje.

Wii U se prepara para recibir su primer gran juego de lucha, y con protagonistas de primer nivel: los héroes y villanos de DC se verán las caras en batallas 1 Vs. 1 llenas de brutalidad y violencia (no en vano el juego lo están desarrollando NetherRealm Studios, los creadores de Mortal Kombat). Se espera que el elenco final alcance los 20 luchadores, y atención a los últimos en unirse a la fiesta: Aquaman, Hawkgirl y el mismísimo Sinestro, el peor enemigo de Green Lantern. Nombres importantes que se unirán a Batman, Superman, el Joker y demás personajes ilustres de la editorial. En las batallas, además de los poderes y armas típicos de cada uno, los escenarios jugarán un papel importante: habrá muchos elementos interactivos con los que atacar al rival y, además, cada uno tendrá varias zonas conectadas. La manera de pasar de una a otra será propinar un supergolpe al rival que le hará salir despedido... y sufrir todo tipo de daños por el camino.

El universo DC es peligroso

Entre los nuevos detalles del juego que han aflorado está el estilo de lucha de algunos de los personajes. El guardián estelar Green Lantern será un luchador muy compensado, gracias al poder de generar cualquier objeto con la energía de su anillo: bates de béisbol para golpear a los enemigos cuerpo a cuerpo, ataques de energía a larga distancia, ametralladoras, arietes... En su "finisher" desatará todo el poder de varios cazas de combate sobre su enemigo. Aquaman, el Rey de la Atlántida, usará su tridente como arma y tendrá ataques tan impresionantes como el que lanza un tsumani contra su enemigo.

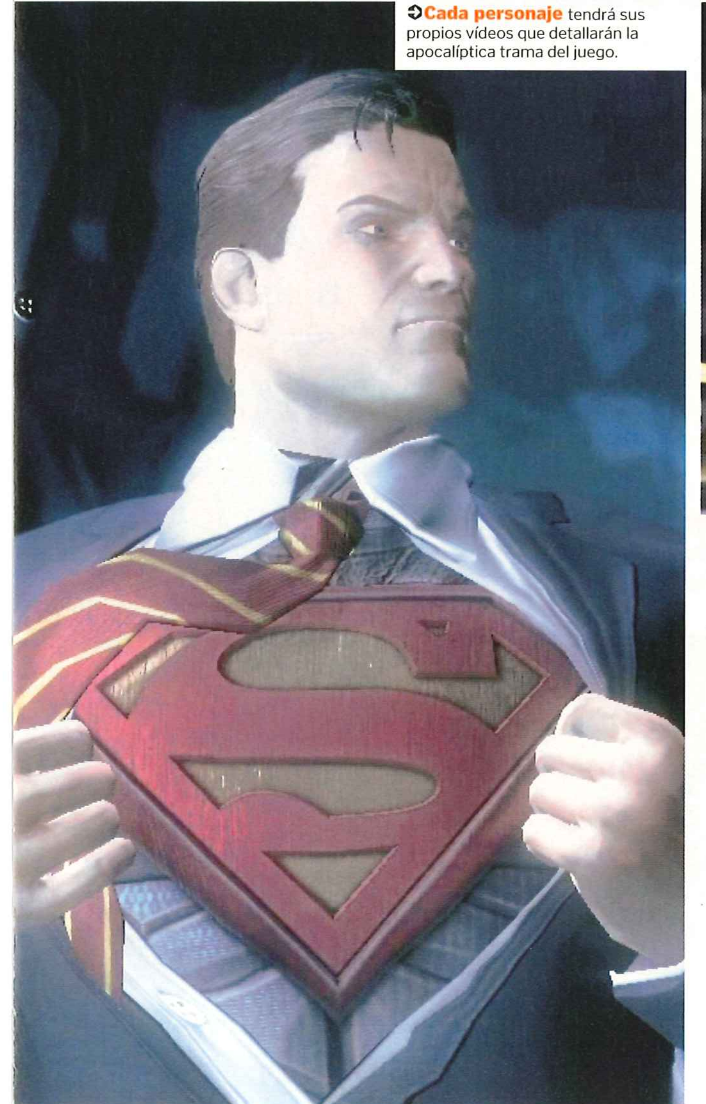
Además, la historia se vuelve cada vez más interesante: ya sabíamos que el juego se desarrollará en un mundo alternativo en el que un gobierno totalitario ha tomado el poder, con algunos héroes a su favor y otros, liderados por Batman, en contra. Un nuevo orden en el que Lex Luthor está del lado de la ley y su única obsesión es cazar a los héroes renegados. Cada uno de los personajes tendrá su propio vídeo de historia. ¿De qué lado jugarás tú?

Primera impresión

- **Enorme sentido del espectáculo.**
- **Número de luchadores justito.**

INJUSTICE MOSTRARÁ UNA VERSIÓN OSCURA DEL UNIVERSO DC, EN LA QUE LA LÍNEA ENTRE EL BIEN Y EL MAL SERÁ DIFUSA

Cada personaje tendrá sus propios vídeos que detallarán la apocalíptica trama del juego.





Prepárate para supergolpes impresionantes y ataques finales que te dejarán sin aliento.

EL JUEGO DE LUCHA definitvo inspirado en el Universo DC estaba por llegar... pero la espera puede haber terminado. Injustice ofrecerá lucha clásica con superpoderes: mostrará el espectáculo propio de sus personajes y las batallas serán contundentes. Además, como en un buen cómic, la historia será importante. Ahora debe confirmarse el elenco definitivo de héroes para constatar que están todos los grandes.



Las primeras misiones de Chase como poli de LEGO City será lo que nos cuente este juego portátil que mezclará acción, plataformas y conducción.



- ACCIÓN
- NINTENDO
- ABRIL

LEGO City Undercover
The Chase Begins

Chase McCain es un novato en la consola 3D de Nintendo.



Atento al mapa

Lo verás en la pantalla táctil y sí, será el de **una ciudad abierta** que podrás explorar libremente. Además, en la táctil recibirás también los datos de tus misiones.

Celebrado como uno de los grandes juegos de Wii U (solo tienes que ver nuestro análisis de este número), LEGO City Undercover va a tener una precuela a la vuelta de la esquina. Los chicos de TT Fusion (uno de los equipos de TT Games) tenían preparada una sorpresa. Un juego para 3DS que nos contará los primero días de Chase McCain como miembro de la policía de LEGO City. Y será un juego portátil... pero que no tendrá nada de pequeño, porque, como el juego de Wii U, será un *sandbox*.

La ciudad LEGO, en 3D

Efectivamente, en esta aventura nos moveremos libremente por LEGO City y, aunque aún no se ha confirmado qué tamaño tendrá la ciudad, su recreación 3D será muy buena, incluyendo una distancia de dibujado en los horizontes. La conducción será un elemento importante de las misiones, con Chase pilotando gran variedad de vehículos terrestres (y probablemente habrá helicópteros para pilotar). Y el desarrollo mezclará divertidos combates cuerpo a cuerpo con elementos plataformeros. Además, la trama de desarrollará en escenas de vídeo tan divertidas como es habitual en los LEGO, y perfectamente dobladas. Así que todo parece indicar que Warner está dispuesta a convertir LEGO City en una franquicia muy potente... y exclusiva para las consolas de Nintendo.

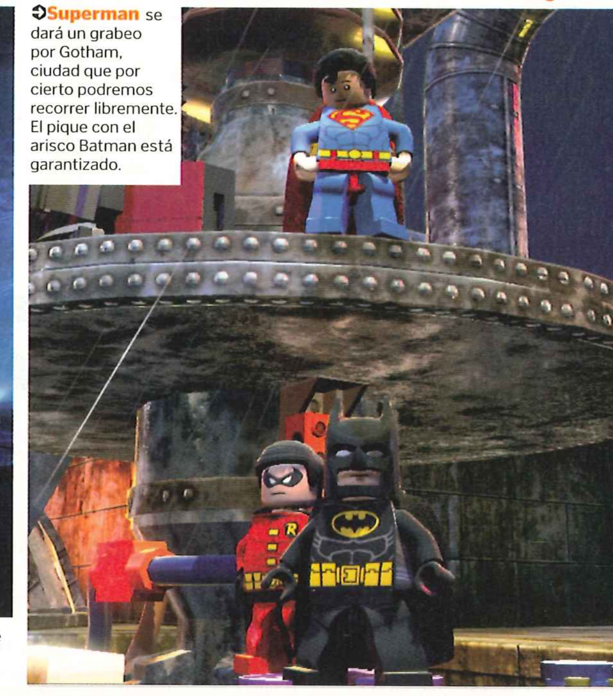
Primera impresión

- Que sea un sandbox.
- ¿Quizá demasiado facilito?









Superman se dará un grabeo por Gotham, ciudad que por cierto podremos recorrer libremente. El pique con el arisco Batman está garantizado.

Más de 100 personajes de DC, entre héroes y villanos, serán controlables es esta aventura.



Cada personaje tendrá sus habilidades. Al Joker no le va a resultar nada fácil golpear a Flash, el hombre relámpago.





NINTENDO 3DS

- AVENTURA
- WARNER
- MAYO

Lego Batman 2 DC Superheroes

El Caballero Oscuro también tiene un lado gracioso.



Gotham en pantalla

De momento Warner solo ha revelado que el mapa de la ciudad que veremos en la pantalla del mando será interactivo. Más novedades están por confirmar.

Los juegos de LEGO son una de las franquicias más potente de la industria, y merecido que lo tienen por la calidad de títulos como LEGO Batman 2. Fue uno de los grandes juegos de Wii en 2012 y dentro de poco vamos a poder disfrutar en Wii U. La mala noticia es que, de momento, Warner solo ha revelado una novedad: que en el mando de Wii U habrá un mapa interactivo de Gotham. Y la buena... que estaremos ante un aventurón con todos los grandes héroes de DC.

Gozándolo en Gotham

El juego comenzará cuando Lex Luthor se alíe con el Joker para llevar el terror a Gotham City. Batman y Robin serán los primeros en enfrentarse a ellos pero, como los malvados van a reclutar a todo villano que se cruce en su camino, el dúo dinámico hará lo propio y en su ayuda acudirán Superman, Batman, Wonder Woman... y todo superhéroe medianamente importante del Universo DC. Manejando a tan insignes personajes, nosotros recorreremos libremente la ciudad de Gotham a pie, volando o en vehículos como el Batmóvil, disfrutando de un desarrollo tan rico como siempre: acción, plataformas, sencillos puzles y multitud de secertos. Y todo ello, esta vez en HD, a la espera de que se desvelen más sorpresas de esta versión, que nuestra consola se lo merece.

Primera impresión

- **Más de cien personajes**
- **¿Poco nuevo respecto a Wii?**



El buzón

¡Bienvenido! Has llegado a la sección donde tú preguntas y nosotros respondemos. Y además, si tienes suerte, te llevas un juego por la cara.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos que recibamos sortearemos **1 eShop Card de 15 Euros**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Inazuma Eleven 3, en 3DS

Berny

Hola R.O.N. Soy Berny! Tengo una duda. Como ya sabemos, Inazuma Eleven 3 va a salir para 3DS. ¿Sabéis si únicamente saldrá para la 3DS, o también saldrá para DS?

Muchos nos habéis preguntado este mes por la tan esperada tercera entrega de la saga, que finalmente llegará a Europa adaptada a 3DS y con diversas mejoras como el efecto 3D. Estará lista en verano, en exclusiva para 3DS, según confirmó Nintendo en un reciente Nintendo Direct. Pronto tendremos más detalles sobre estas versiones, así que ¡estad atentos a la revista!

Los bombazos por llegar

Carlos Cano

Hola, equipo de R.O.N. Me llamo Carlos y esta es la primera vez que os escribo.

¿Qué juegos son los más esperados en el equipo de RON?

Hay muchos juegazos que esperamos. Por ejemplo, en 3DS Animal Crossing, Pokémon, Dragon Quest VII, Bravely Default Flying Fairy y Profesor Layton vs. Ace Attorney. Y en Wii U esperamos los nuevos Mario, Mario Kart, Smash Bros., Bayonetta 2, Watch Dogs y Assassin's Creed IV.

En el número 244, en la página 21 había una foto de un Zelda de Wii U parecido al Twilight Princess. ¿Eso significa que van a sacar dos juegos de Zelda para la Wii U?

Esa imagen correspondía a una demo técnica que mostró Nintendo en la presentación de Wii U en el E3 2011, pero aún no se sabe hasta qué punto se parecerá al Zelda que preparan. De todos modos, sí habrá un mínimo de dos Zelda para Wii U: el remake de Wind Waker, y uno totalmente nuevo.

Dijisteis que Nintendo pensaba llevar Miiverse a 3DS y a los teléfonos. ¿Entonces estarán disponibles las mismas comunidades en Wii U y en 3DS?

Es de esperar que haya muchas comunidades nuevas cuando Miiverse llegue a estos dispositivos, y esperamos también que se pueda acceder a ellas desde todas las plataformas.

Miiverse es un punto de encuentro de jugones nintenderos que pronto dará el salto de Wii U a 3DS y smartphones.



Watch Dogs es uno de los juegos que más ha disparado la "adrenalina" de los jugones de Wii U. Después de flipar con la demo del E3, que se confirmara en Wii U ha sido una genial noticia.

El futuro próximo de 3DS

Daniel Fariña

Hola R.O.N., soy Daniel Fariña Márquez de Tenerife, y me gustaría que me contestaran a unas preguntas.

¿Cuándo saldrá el Rune Factory 4 para 3DS en España? Si sale, ¿saldrá en español?

Todos los anteriores llegaron a Europa, así que contamos con que este también lo haga (de momento ya está confirmado para Norteamérica este verano). Lo de que llegue traducido no lo podemos confirmar en este momento.

¿Habrá remake de Pokémon Rubí y Zafiro?

Quién sabe, de momento no hay ninguna noticia al respecto ya que Game Freak está trabajando en los nuevos Pokémon X y Pokémon Y.

¿Cuándo saldrá El Profesor

LOS MEJORES CONSEJOS DE ESTE MES...



pág 76
Qué se lleva en Miiverse...
Descubre los mejores dibujos y comentarios, las últimas comunidades...



pág 80
Cómo crear vídeos en 3DS
Pon tu consola en modo cámara y flipa con los consejos de expertos.





MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Queríamos hacer un juego para que todos se divirtieran; así empezamos Lego Star Wars, un juego para niños que fue para jóvenes pero que terminó divirtiendo a todo el mundo"
Loz Doyle, TT Games, (Lego City)



"El equipo de Wii U [de Rayman Legends] está trabajando muy duro en esta versión para asegurarse de que llegue a ser uno de los mejores juegos para la consola"
Yves Guillemot, Ubisoft



"La fantástica experiencia de haber trabajado con la gente de Nintendo a un nivel personal es la principal razón por la que continuaré haciendo juegos para las plataformas de la Gran N"
Brian Provinciano, V-Blank, (Retro City Rampage)



"Luigi ha sido uno de nuestros personajes principales durante años, pero nunca habíamos encontrado la manera de que tuviera un rol protagonista [...] Ahora, con Luigi's Mansion 2 y Mario & Luigi, sentimos que será el año de Luigi"
Shigeru Miyamoto

Layton y el legado de la supercivilización A (título provisional)?
Este juego será el tercero de la trilogía que iniciaron La llamada del Espectro y La máscara de los prodigios y, según Level-5, el último protagonizado por Layton. Acaba de salir en Japón y aún no tiene fecha para occidente, aunque ya sabéis la tradición de sacar estos juegos entre octubre y noviembre. Ya que preguntas por Layton, también esperamos ansiosos el crossover del profesor y Ace Attorney. Sigue sin anunciarse fuera de Japón, pero hay pistas que sugieren que podría llegar a occidente antes de lo que parece.

El fontanero en Wii U

Rubén García Vico

Hola, Nintendo. Es la primera vez que os escribo. Tengo algunas dudas sobre la Wii U.
¿Habrá algun juego de Super Mario Galaxy para Wii U?
El equipo que hizo Galaxy prepara un Mario para Wii U, pero es de esperar que sea algo totalmente novedoso, con ideas refrescantes. Se mostrará en el E3, en junio.
¿Y de Mario Kart también?
Por supuesto, también tendremos nuestra ración de Mario Kart, cuyos detalles se desvelarán pronto.



Super Mario ¿Galaxy? Nintendo nos ha prometido un nuevo Mario en Wii U, pero aun no sabemos qué se van a "inventar" para sorprendernos.

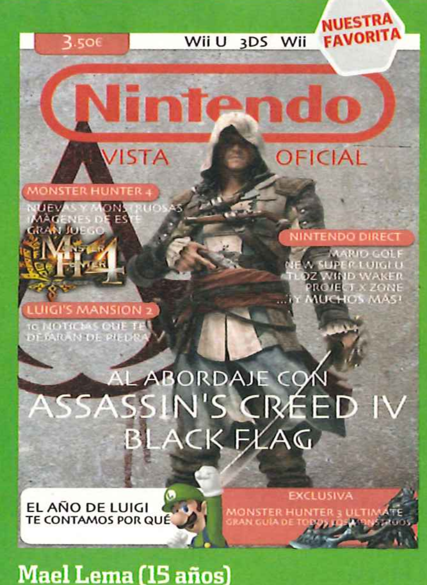
HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

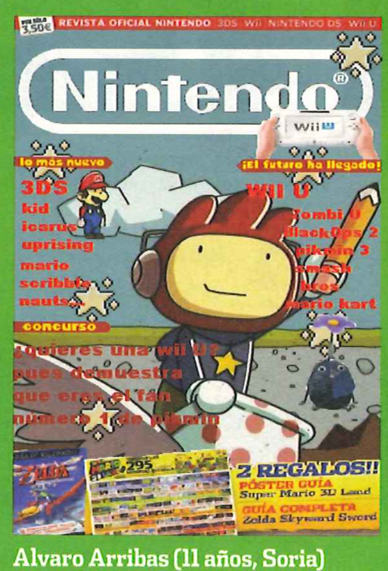
¡Y nuestra favorita este mes se lleva Los Sims 3 para Nintendo 3DS!



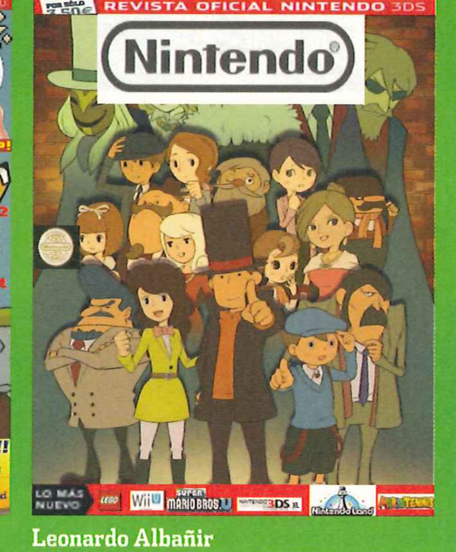
NUESTRA FAVORITA



Mael Lema (15 años)



Alvaro Arribas (11 años, Soria)



Leonardo Albañir

Comunidad Miiverse™

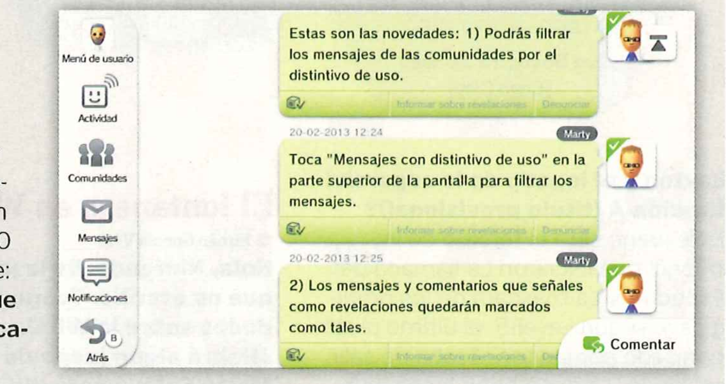


Entérate de las últimas novedades, disfruta con algunos de los mejores dibujos, echa un vistazo a las nuevas comunidades y averigua qué se dice en Miiverse

El simpático Marty

Te explicará cuáles son las novedades de Miiverse

Miiverse es una red social joven y en constante evolución. Eso quiere decir que recibirá actualizaciones que afinen su puesta a punto y mejoren procesos de trabajo. El encargado de detallar estas nuevas actualizaciones es un simpático Mii al que conocemos por Marty; nuestro hombre comentó el 20 de febrero unas pequeñas novedades que se habían producido en Miiverse: **un mejor filtrado de mensajes y mejoras en la lista de usuarios a los que sigues**. Y el 13 de marzo anunció que ahora podemos **ver la lista de publicaciones a las que hemos otorgado un "Mola"**, entre otras novedades.



Los mejores dibujos

Los dibujos son muy populares en Miiverse, y algunos de ellos reciben cientos de "mola". Esta es una selección del mes.

Me! Stoic_Seraphim



Link con su arco
Los dibujos relacionados con Zelda están entre los más populares de Miiverse, gracias a sus numerosos fans.

Sandru Shanona
Hace 1 día



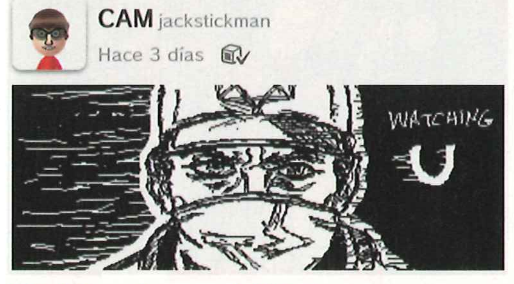
Mario y Talon
Talon, dueño del Rancho Lon Lon de la saga Zelda, tiene un aspecto y personalidad inspirados por el famoso fontanero.

jack Bully9000
Hace 1 día



El equipo Star Fox
No sólo de Mario y Zelda vive el nintendero, y Star Fox es otra saga muy querida. ¿Veremos una entrega en Wii U?

CAM jackstickman
Hace 3 días



Watch Dogs, lo nuevo de Ubisoft
Un usuario nos ofrece este dibujo con juego de palabras incluido para ilustrar una de las grandes noticias del mes.

Igor Errazqueen
Hace 3 días



Sonic con el GamePad
El erizo ya ha triunfado en Wii U con su estupendo juego de carreras. ¿Qué otros juegazos protagonizará en Wii U?

Ebu SmZpLET
Hace 3 días



Profesor Layton y el Futuro Perdido
Nuestra entrega favorita de Layton en DS sigue inspirando homenajes como este por parte de los aficionados.



Nuevas Comunidades

Los nuevos juegos y aplicaciones vienen acompañados por sus respectivas comunidades en Miiverse.



F-Zero (Consola Virtual)

Con motivo del lanzamiento del F-Zero original de Super NES en la Consola Virtual de Wii U, Nintendo ha creado también una comunidad en Miiverse. Aunque está dedicada al mencionado título de 1990, es también un lugar ideal para contactar con fans de toda la saga, compartir experiencias relacionadas con los pilotos y vehículos más veloces de Nintendo, y teorizar sobre posibles futuras entregas.



Saga The Legend of Zelda

La saga Zelda es uno de los grandes pilares de Nintendo, y levanta muchas pasiones entre aficionados de todo el mundo. A falta (de momento) de un Zelda en Wii U, tenemos esta nueva comunidad para hablar sobre todo tipo de asuntos relacionados con la saga: pasado, presente y futuro. Además, aquí hemos encontrado ya algunos de los mejores y más interesantes dibujos de Miiverse.



Wii Street U

Este nuevo servicio de Google para Wii U, que incorpora las aplicaciones de Google Maps y Street View, ha traído consigo su propia comunidad en Miiverse, en la que los usuarios están mostrando un notable interés y aceptación. El GamePad de Wii U ha demostrado ser una herramienta idónea para explorar rincones de todo el mundo en 360 grados. ¡Aprovechad y descargadlo ahora que es gratis por tiempo limitado!

La polémica

El "culebrón" de Rayman Legends inunda Miiverse

Mucho se ha hablado durante el último par de meses sobre el polémico retraso de Rayman Legends (aplazado hasta septiembre). El propio Michel Ancel, creador de Rayman, posó públicamente con una pancarta en protesta por la decisión de sus jefes. Toda esta polémica ha quedado plasmada en Miiverse mejor que en cualquier otra parte, ya que la comunidad de Uplay (el servicio online de Ubisoft) recibió durante semanas una avalancha de críticas. Por suerte, las cosas se calmaron un tiempo después gracias a la confirmación de bombazos de Ubisoft como Assassin's Creed IV: Black Flag y el impresionante Watch Dogs. Estas noticias lograron reconciliar en cierta medida a Ubisoft con los usuarios de Wii U, y muchos de ellos dieron las gracias a la compañía. Además, podemos contar con que, a pesar de todo, nuestra versión de Rayman sea la mejor, ya que el juego fue concebido con sus funciones únicas en mente y además Ubisoft quiere compensarnos con retos en línea exclusivos y otras opciones.





Gente Nintendo

Miiverse es un punto de encuentro para todos los amantes de Nintendo, incluyendo a los desarrolladores que trabajan en nuestros juegos favoritos. Estas son algunas de sus publicaciones.



Takashi Tezuka

El legendario co-creador de Zelda y diseñador de Super Mario Bros. junto a Miyamoto se presentaba con este dibujo en Miiverse.



Masataka Takemoto

El director de New Super Mario Bros. U se dedica a publicar vídeos con interesantes trucos y consejos sobre el juego.



Eiji Aonuma

El responsable de la saga Zelda anunció en la nueva comunidad que Oracle of Seasons y Oracle of Ages llegarán a la Consola Virtual.



Katsuya Eguchi

El productor de Nintendo Land (y creador de Animal Crossing) publicó entradas en varios idiomas. Todo un detalle.

Oak al rescate



Este mes, Meloetta me ha traído de cabeza. He querido descubrirlo todo de este Pokémon singular para contaros sus secretos más importantes. Y más.



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Arboleda Promesa

David Domínguez

En Pokémon Blanco, ¿qué hay que hacer en la Arboleda Promesa?
Sólo puedes llevar a Keldeo para que aprenda Sablemístico y cambie a su forma Brío, tal como aparece en la pantalla que está debajo de Oak.

Kyurem y Dragonite

Gonzalo Alonso

¿Cómo puedo conseguir a Kyurem Blanco en Negro 2?
Tienes que conseguir que alguien te intercambie un Reshiram con el que fusionar a Kyurem.

¿Qué ataques me recomendaría para mi Dragonite? Tiene Garra Dragón, Vuelo, Agilidad y Onda certera. Mi estrategia consiste en aprovechar su ataque físico, por lo que no quiero quitarle Garra Dragón y Vuelo. Pero necesito ayuda en los demás ataques.
En lugar de Onda Certera yo le pondría Carga Dragón, que tiene más precisión y la posibilidad de hacer retroceder al rival. Agilidad deberías cambiarlo por Puño Hielo, que lo puede aprender vía tutor en el PWT.

Victini y todos sus ataques

Lorenzo Rodríguez

¿Cuáles son los mejores ataques que le podría enseñar a mi Victini?
Podrías enseñarle V de fuego por su gran potencia, Puño Trueno para evitar a los Pokémon de agua, Cabezazo Zen como ataque Psíquico e Ida y Vuelta (MT89) por si hubiese que escapar de la batalla.

¿Cómo puedo conseguir la MT Golpe Roca en Blanco 2?
La MT94 se consigue en el Polígono Hormigón al derrotar a todos los obreros y hablar con su jefe.

¿Puede poner los ataques de la fusión de Kyurem y Reshiram?
Kyurem Blanco aprende los mismos movimientos que Kyurem, salvo porque en vez de Cara Susto (nivel 43) aprende Llama Fusión y en vez de Mundo Gélido (nivel 50) aprende Llama Gélida.

Terrakion y algunos datos más sobre Kyurem

Jordi Portolés

¿Dónde consigo a Terrakion?
Terrakion se encuentra en la Ruta 23.



Y más sobre Meloetta...



Tienes hasta el 19 de abril, para dirigirte con tu consola a tu tienda de videojuegos entre y descargarlo en tu juego. Conseguirás un Meloetta en nivel 50 con los ataques

• A Bocajarro • Danza Caos • Psíquico • Canon.

Por si fuera poco, a partir del 28 de marzo podrás descargar en Pokémon Global Link el Musical de Meloetta y un nuevo fondo para el C-Gear si dispones de Pokémon Negro 2 o Pokémon Blanco 2.



¿Se puede tener a Kyurem Blanco y Kyurem Negro en la misma edición?
Si tienes tanto a Reshiram como Zekrom puedes tener a Kyurem Blanco y Kyurem Negro, pero nunca podrás tener a ambos a la vez porque la Punta ADN sólo te permitirá fusionar a uno de ellos.

Los "regis", a escena

Sandra Domingo

¿Dónde está el interruptor para conseguir a Regirock, Registeel y Regice?
Debes colocarte en el círculo de la entrada y dar 6 pasos hacia abajo y 9 hacia la derecha. Una vez ahí, mira hacia abajo sin moverte del sitio y pulsa A para dar con el interruptor.

Misiones estivales

Martí Rebollo Arjona

¿Cómo se juega con amigos en las misiones festivales?
Para jugar con amigos en las Misiones Festival debe hacerse en modo local utilizando el C-Gear.

La Cueva Psique

Jordi Colomer Fernández

¿Qué es la Cueva Psique? ¿Cómo puedo acceder a ella?
La Cueva Psique es el lugar en el que descansan Mesprit, Uxie y Azelf. Puedes acceder a ella surfeando desde la Ruta 20 si tienes Cascada.

En Villa Horroris me encontré la Pluma Lunar. ¿Para qué sirve?
Si vas al Puente Progreso con ella te encontrarás con Cresselia.

Truco misterioso



Meloetta Forma Danza

Lleva a Meloetta a la cafetería de Ciudad Porcelana para aprender Cantoarcaico. Con esto, Meloetta se transformará en Forma Danza al usarlo y pasará de Normal/Psíquico a Normal/Lucha. Para volver a su Forma Lírica bastará con volver a utilizar Cantoarcaico. Así también desbloquearás una nueva Misión Festival: la Misión de Meloetta.

¿En Pokémon X e Y hay algún Pokémon nuevo a parte de los iniciales y de Xerneas e Yveltal?
En Pokémon X e Y habrá más de 100 nuevos Pokémon.

Una de claves

Laura Pintiado

Para obtener la clave de la cueva de Negro 2, hay que intercambiarla. Mi amigo y yo lo intentamos pero no funcionó.
El intercambio de Claves sólo funciona con juegos originales. Ambas consolas deben estar una frente a otra, ya que utiliza los infrarrojos.



Pokémon X y Pokémon Y transcurrirán en una nueva región que, por lo visto en las primeras imágenes, recuerda a la ciudad de París.

En bici

Carlos

Cuando tienes un huevo Pokémon en tu equipo y utilizas la bici, ¿las pedaladas cuentan como pasos?
Por paso se entiende desplazarse una posición, por lo que ir en bici cuenta igual que andar o correr.

En "sincronizar juego para dormir un Pokemon", ¿el tiempo empieza a contar cuando duermes al Pokemon o al despertarle?
Se refiere a un día real, no a que deban transcurrir 24 horas desde la última vez que le acostaste.

Cómo crear los mejores vídeos con tu 3DS

Tu consola 3DS encierra multitud de posibilidades multimedia, entre ellas, ser la principal cámara de vídeo 3D de uso doméstico. Te enseñamos a sacarle partido.



Cómo comenzar

Entra en la aplicación 'Cámara' y presiona sobre el icono de la cámara de cine situado en la parte superior derecha. Ahora ya sólo tienes que pulsar L, R o A y empezarás a capturar vídeo con las opciones por defecto. Sin embargo, ¿ves

Cámara de Cine

Este primer bloque es el que nos permite definir el estilo de la imagen.

En el control Manual es donde podemos personalizar con precisión las características del vídeo, así como aplicar los efectos más clásicos:

PERFIL
Edita los valores de definición, contraste y brillo. Nuestra recomendación es bajar un punto de definición, y añadir un punto de contraste.

FX
Podemos aplicar diferentes efectos digitales a la imagen:

- **Normal:** es la que viene por defecto. Se graba la imagen con los colores sin alterar.
- **B/N:** para grabar vídeos en blanco y negro.
- **Sepia:** es un tono anaranjado oscuro, típico de la fotografía clásica. La imagen es también monocroma, pero con tonos sepia en lugar de


Efecto NORMAL


Efecto B/N

Efecto SEPIA

¡Más ayuda!

Cada vez que actives alguna opción nueva, verás cómo al pajarito le sale una exclamación. ¡Eso es que tiene algo que decirte! Tócale y te dará consejos muy útiles. Además, puedes acudir a él en cualquier momento, o revisar sus consejos dentro de 'Opciones - Consejos útiles'

Modo Director

Aquí es donde sacaremos el Spielberg que llevamos dentro. Eso sí, en ninguno de estos modos podemos grabar audio.



Intervalo

Es la clásica herramienta "time-lapse", según la cual se aumenta el tiempo entre cada grabación de fotograma para crear un efecto de cámara rápida. Es muy usado para grabar cielos o naturaleza. Podemos regularlo en intervalos de entre 0,5 y 60 seg., y el efecto puede quedar genial. **El truco:** deja la 3DS quieta, grabando sobre una superficie estática durante bastante tiempo, enfocando algo que cambie lentamente.





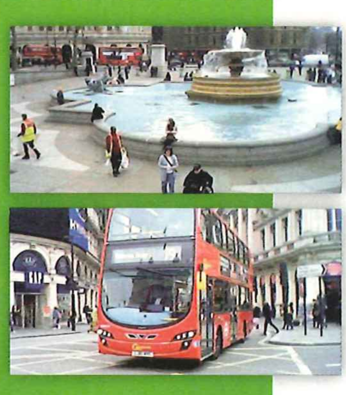


Cuadro

Presionamos en el botón cada vez que queremos capturar un fotograma. Se usa así para que movamos el objeto sin ser grabados, y que parezca que se mueve solo. Es la herramienta "stop motion", usada en multitud de películas. ¡Es muy sencillo! Coge cualquier objeto pequeño, ponlo a la izquierda de la imagen, capturas, muévelo a la derecha, capturas... ¡En el vídeo parecerá que se mueve solo! Coge tus figuras favoritas y haz tus propias aventuras animadas.

Montaje

Aquí puedes crear tu propia peliculita editada y todo. Se trata de grabar diferentes clips de vídeos unidos entre sí. Para ayudarte a empalmar las imágenes, siempre tendrás la referencia transparente del último fotograma del clip anterior. Esta opción ganaría mucho si se pudiera graba audio.



Enfoque 3D

Por defecto, el foco se intentará ajustar automáticamente al centro de la imagen, pero puede ocurrir que en realidad queramos enfocar algo distinto a eso. Es fácil, solo tienes que mover el icono lateralmente hasta que se superpongan las dos imágenes del elemento que queremos tener a foco.







Autovídeo

Todas las opciones, menos el Enfoque 3D, son aplicables a la cámara interior. Así que también podrás hacer unos autovídeos muy personalizados. Sólo tienes que presionar el primer icono de la barra superior para cambiar de cámara.

Próximo número

Sale el **19** de abril

¡VUELVE LA MAGIA POKÉMON!

Pokémon Mundo Misterioso

Antes de Pokémon X y Pokémon Y...

Prepárate para vivir una aventura como nunca antes: no bastará con ser un Pokémon, comportarte como un Pokémon y reclutar más Pokémon... El nuevo Mundo Misterioso revolucionará la forma de jugar con tu 3DS...

LOS TEMAS MÁS POTENTES



Fire Emblem
Puntuaremos el RPG más esperado



Castlevania LoS Mirror of Fate
¡Nuevos mapas!



Luigi's Mansion 2
En modo multijugador

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Luis Galán, Samuel González, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Raúl García, Roberto J.R. Anderson, Patricia Gamo, Jorge Puyol, Laura Gómez, Borja Abadie

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.


axel springer

Directora General
Mamen Perera

Director del Área de Juegos
Manuel del Campo Castillo

Director de Arte
Abel Vaquero

Subidrector General Económico-Financiero
José Aristondo

Directora de Producción y Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas de Información
Javier del Val

Coordinación de Producción Roberto Rodas

Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Directora de Marketing y Ventas
Belén Fernández

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Director Comercial
José Manuel Saco

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo

Coordinación de Publicidad
Lucia Martínez
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Asesor Serv. Producción
ASEDICT GESTION EDITORIAL S.L.

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

3
www.pegi.info

The Pokémon Company

POKÉMON™

NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD

Consíguelo gratis solo
del 22 de marzo al 19 de abril de 2013
* Consulta previamente las tiendas asociadas y
los detalles de esta promoción en www.pokemon.es

¡Hazte con Meloetta!

UN NUEVO POKÉMON SINGULAR

TIPO: Normal / Psíquico

NIVEL: 50

MOVIMIENTOS:
A Bocajarro
Danza Caos
Tierra
Forma Danza



ÚNETE AL UNIVERSO POKÉMON

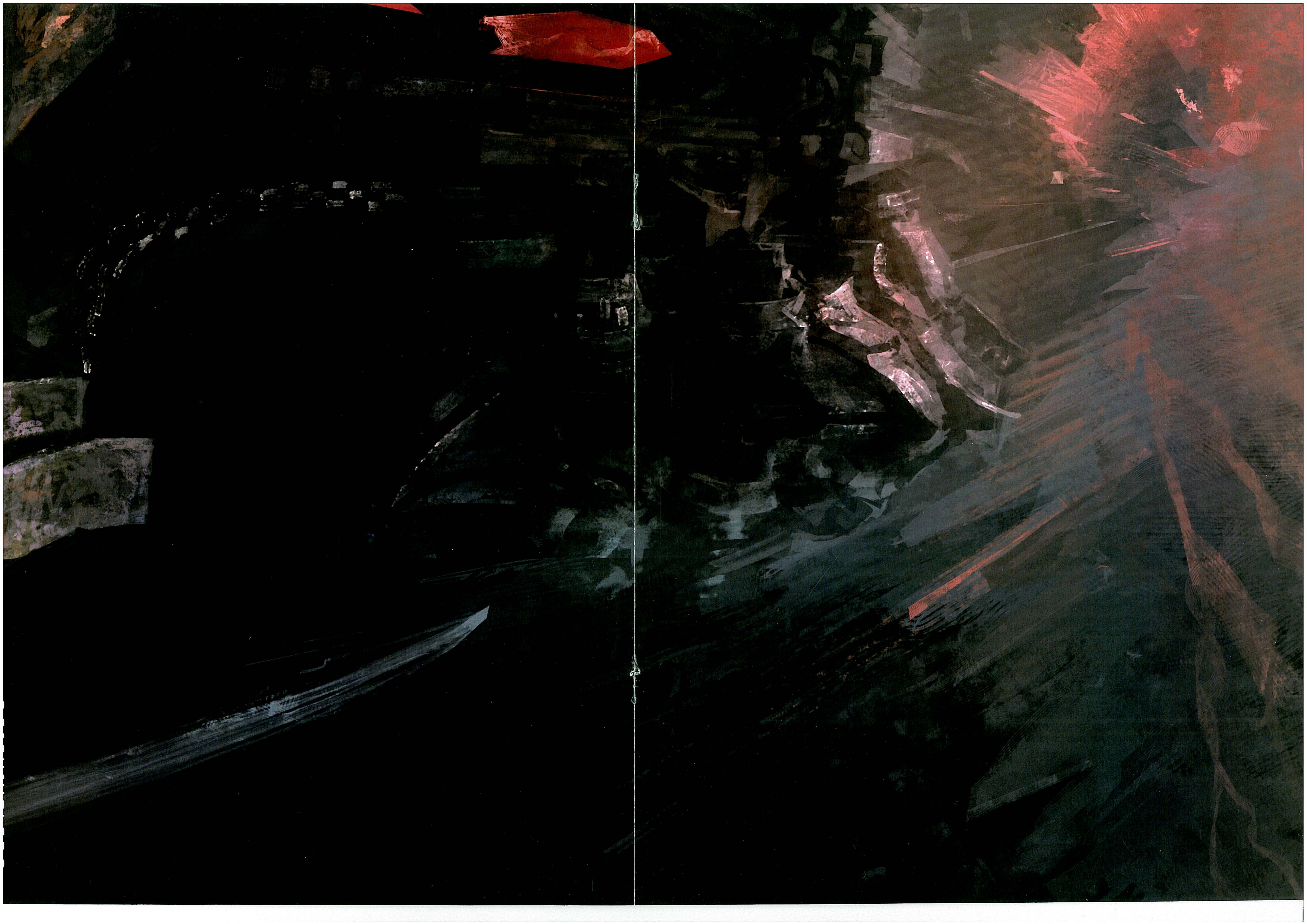


¿QUÉ NECESITAS?

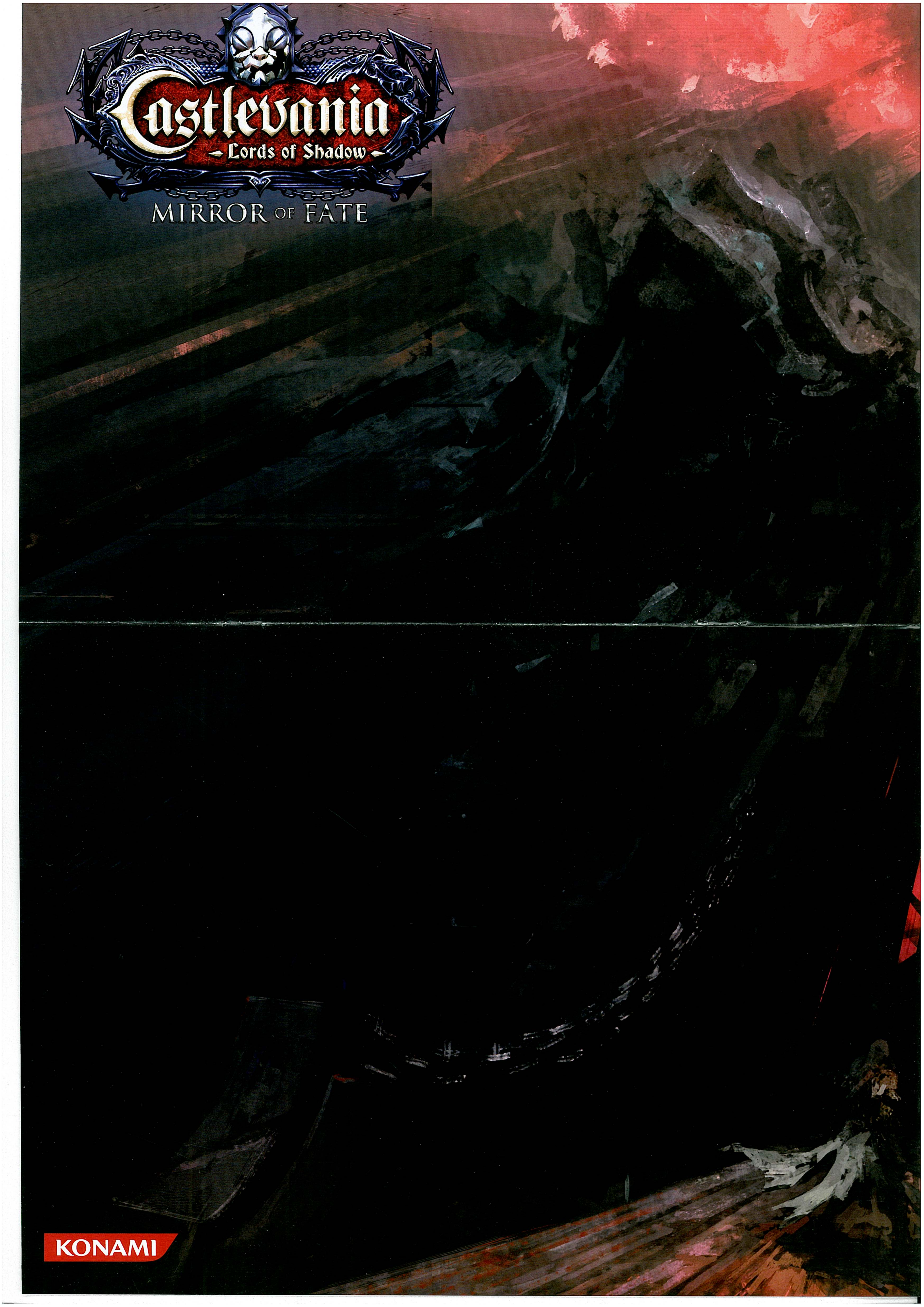
Trae tu juego Pokémon™ Edición Negra 2, Pokémon™ Edición Blanca 2, Pokémon™ Edición Negra o Pokémon™ Edición Blanca y cualquier consola de la familia Nintendo DS o Nintendo 3DS.

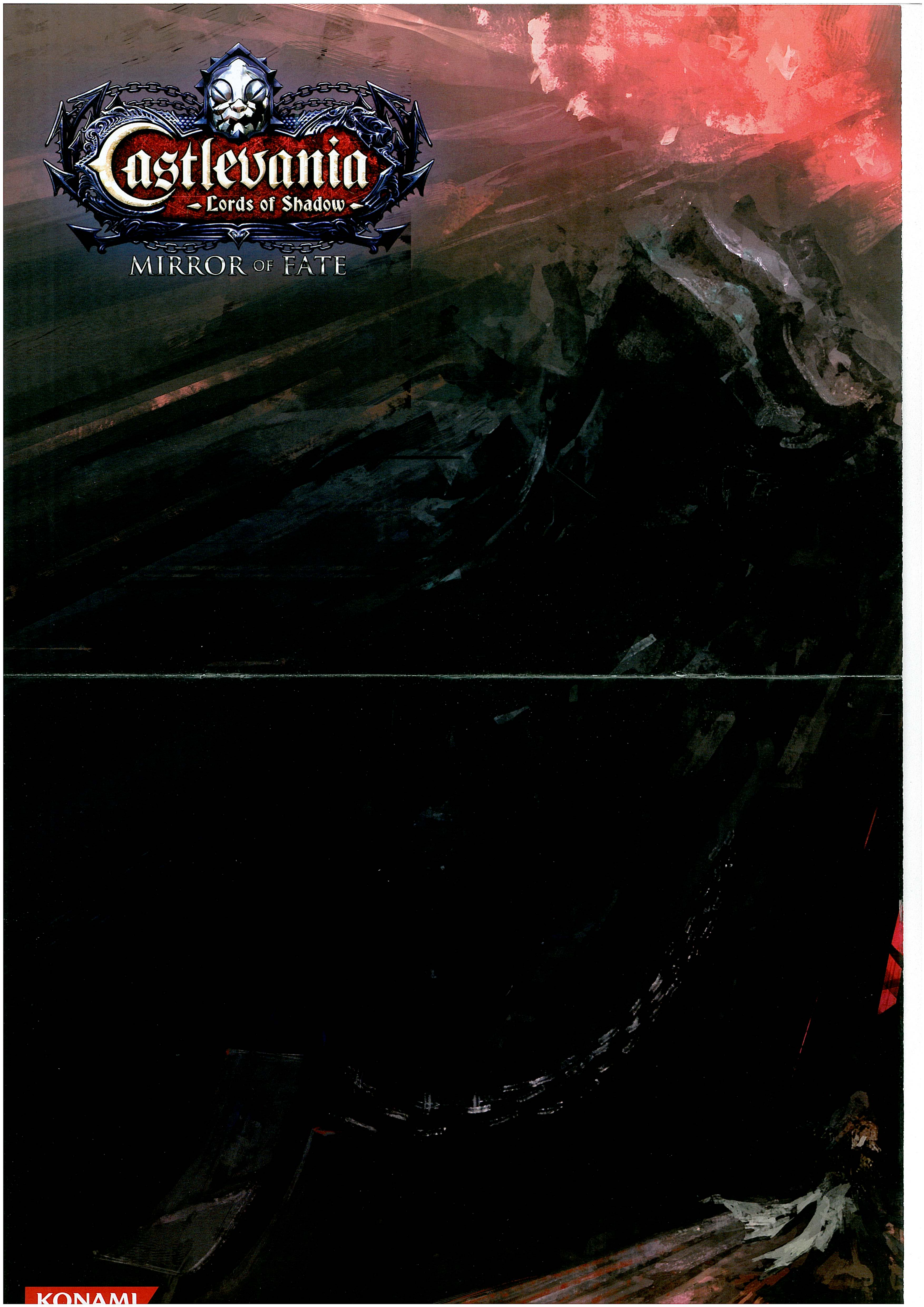
Nintendo® NINTENDO 3DS NINTENDO DS

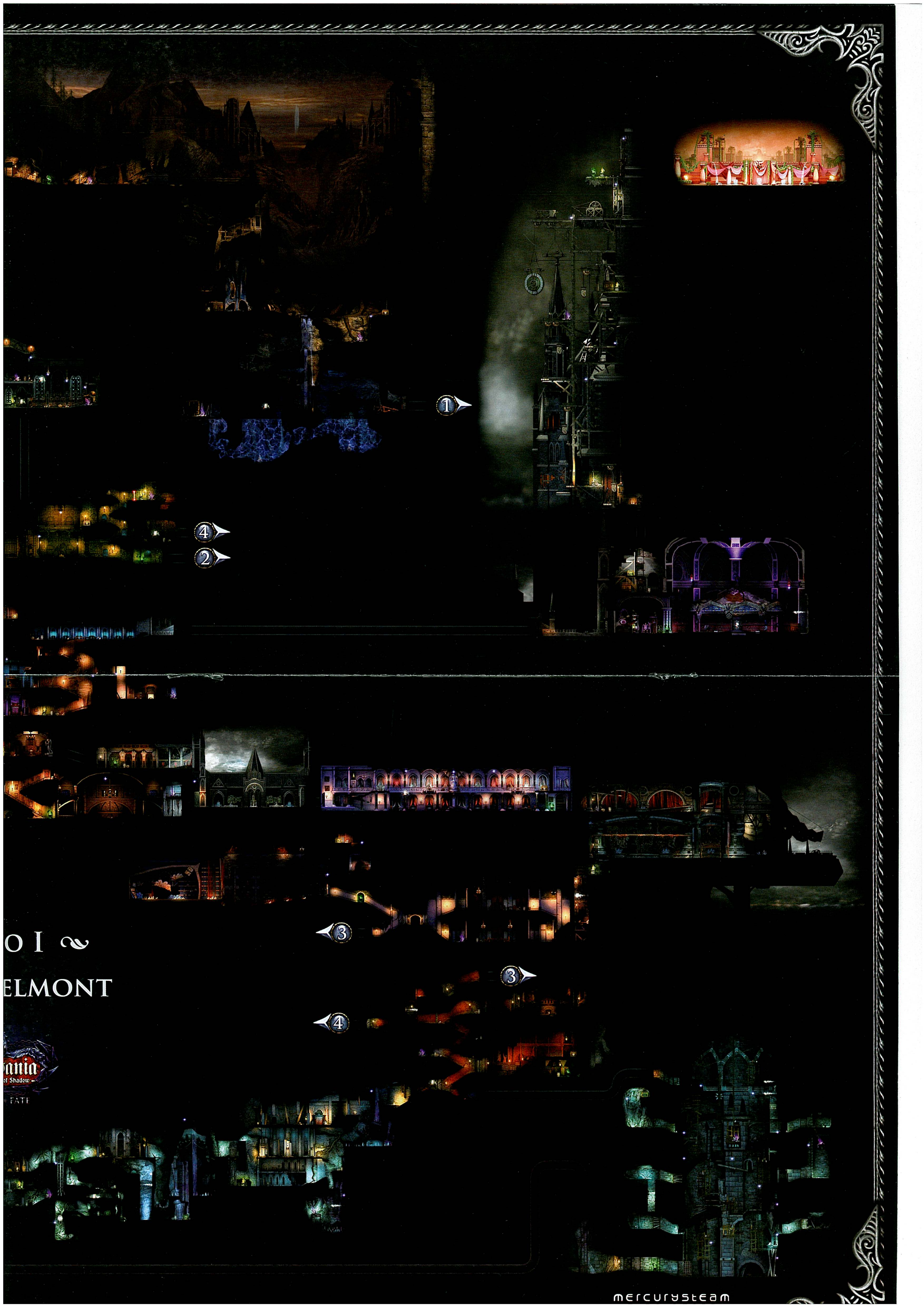
WWW.POKEMON.ES




mercurysteam


Castlevania
Lords of Shadow
MIRROR OF FATE
KONAMI

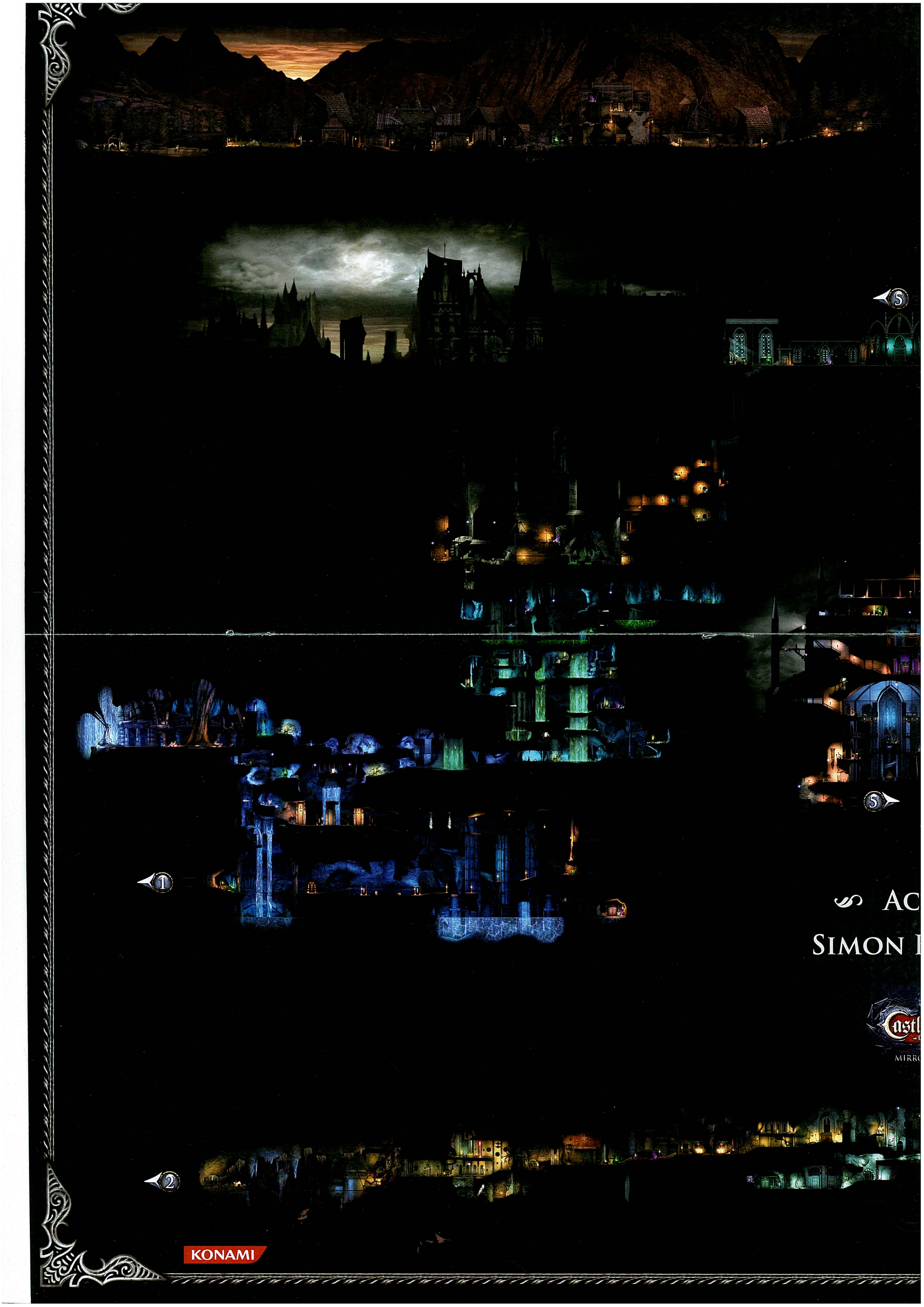

Castlevania
Lords of Shadow
MIRROR OF FATE
KONAMI

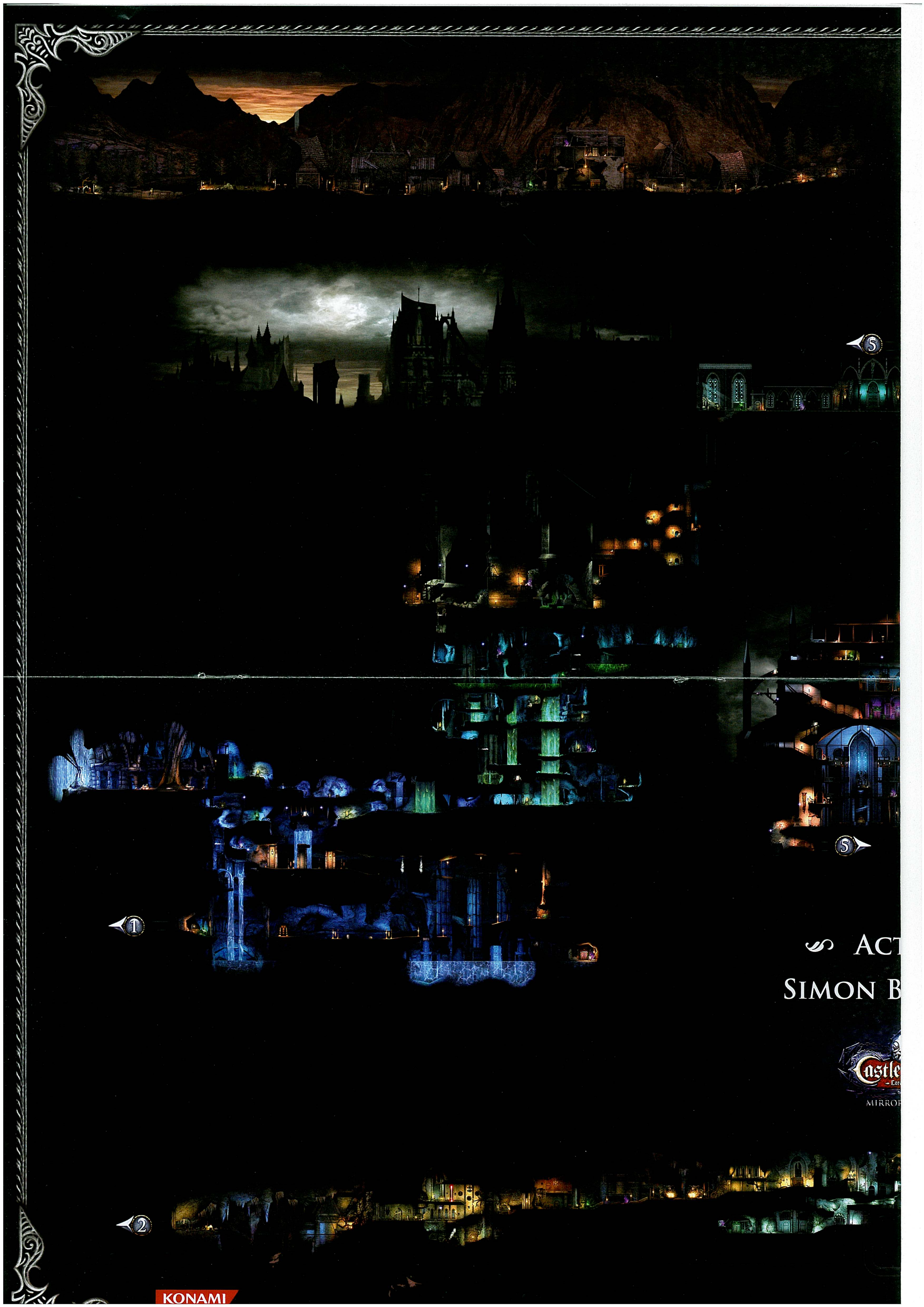


1
4
2
01
ELMONT
3
3
4
mercurysteam



1
4
2
TO I ~
ELMONT
3
3
4
mercurysteam


5
5
1
AC
SIMON
2
KONAMI


5
5
1
ACT
SIMON B
MIRROR
2
KONAMI